

# PC Gaming

Singura revistă în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

Numărul 6  
19.000

[www.pcgaming.ro](http://www.pcgaming.ro)

CD

## COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

- Spec Ops
- Dune 2000
- Battle Zone
- Actua Golf 2
- Air Warrior 3
- Lords Of Magic
- Flight Unlimited 2
- Mysteries Of The Sith

**Concurs**  
Conectează-te gratuit!

**Învată să te joci Age of Empires  
CD: 22 demo-uri & 100 utilitare Quake**

**ROKNET**  
Conexiunea cu viitorul





# PC Gaming

**Numărul 6**

**Editor :** Camil Perian - camil@roknet.ro

**Colectiv redacțional :**

Dan Dimitrescu- tomcat@roknet.ro

Marius Neacșa - marius@roknet.ro

Cristi Radu - crsr@roknet.ro

Ionuț Radu - ion@roknet.ro

Radu Leșanu - raduke@roknet.ro

**Colaboratori :**

Dan Marina

Mihai Dobrică

Cristian Smaranda

Alex Bartic

Costin Raiu

Florin Tene

Cristian Candet

Ionuț Ghionea

**Consultant Financiar :** Silviu Petrescu

**Marketing și publicitate:** Alin Costin

**Tehnoredactare :** PC GAMING

**CD:** Marius Neacșa - 094811536

Str. Nicolae Constantinescu 10 , Bl 11A, Sc B,  
Apt 20, București 1

Telefon/Fax : (01) 230-9607

Adresă e-mail: pcgaming@roknet.ro

**PC GAMING** este publicată de firma  
**ROMAS COMERCIAL S.R.L.**

Reproducerea parțială sau totală a textelor sau  
imaginilor din revistă fără acordul firmei

ROMAS COMERCIAL S.R.L. este strict interzisă și se  
pedepsește conform legilor

**TIPARUL EXECUTAT LA:** SC INFOPRESS SA

ISSN : 1453-4398

**Mulțumim pentru ajutorul dat în acest număr:**

Susan & Sandy @ Sierra

Chloe @ Electronic Arts

Kathryn @ I-Magic

Sarah @ Activision

Helen @ Gremlin

Susie @ Core Design

Sandra, John & Mark @ Zombie

Sara @ Fox Interactive

## Editorial

Toată lumea joacă jocuri. Toată lumea pasionată cât de cât de calculatoare, evident. Cum face fiecare rost de ele este încă o întrebare la care nu poate răspunde momentan 100% prin cumpărare, dar ideea este că cu toții ne jucăm. Ce ne jucăm fiecare depinde de pasiunile noastre, de ideile noastre sau pur și simplu de cum concepem noi relaxarea. În redacție Alex se joacă Total Annihilation, Cristi Radu și cu mine BattleZone, Dan rupe puternic cam orice simulator e pe piață în timp ce, pentru a lua un ultim exemplu, Marius joacă Jedi Knight: Mysteries of the Sith. Nici unul dintre aceste jocuri nu intră la capitolul jocuri târăgănite, jocuri care au fost așteptate mult timp, care sunt continuarea unor jocuri în care s-a investit puternic ca reclama, poate cu excepția Jedi Knight-ului. Faptul că ne întâlnim cu toții din când în când într-un Quake 2 este un lucru care nu poate fi omis dar cu toate acestea...de ce atîta vorbărie?

O tendință în lumea jucătorilor, tendință din ce în ce mai vizibilă, este de a urmări, cu deosebit interes, curiozitate și chiar respect dezvoltarea și apariția pe piață a unor jocuri la care producătorii se chinuie de ani și ani de zile. Faptul că ei se chinuie de atîta timp este clar, dar oare merită aceste jocuri atît de mult? Unreal-ul este căutat de ani de zile iar în ultimul timp nimeni nici nu mai întreba veșnicul "Cînd apare?". Starcraft-ul este un caz asemănător iar apariția sa s-ar putea să nu ne ofere decît un joc mediocru dar care atenție, nu numai că va fi bine cotat de majoritatea revistelor dar, surprinzător, cînd într-un final îl găsești te vei juca la el și îl vei aprecia ca "extraordinar", indiferent de cum o să fie. Cine spune că Unreal, odată ce o să apară, și nu mai este mult pînă atunci, nu o să fie aplaudat, chit că probabil nu o să aibă altceva în plus față de Quake 2 decît un engine mai bun și alte arme, ceea nu marchează nici pe departe un scor mare în dreptul unui joc atît de mult așteptat?

Există două accepțiuni majore referitoare la jocurile mult așteptate, generate evident de motive logice. Pe de o parte se consideră că inițial cînd s-a pornit lucrul la ele erau concepute pe niște calculatoare extraordinare și nu erau destinate folosirii sistemelor existente la ora aceea, lucru cu care eu nu sunt de acord, sau că versiunea lor inițială era ceva gen pixeli frumos animați dublați de un engine mediu și o idee bună dar nu excelentă la care s-a lucrat în timp, iar permanenta evoluție a tehnologiei a generat imposibilitatea lansării jocului care de fiecare dată cînd se apropia de momentul plecării pe piață era lăsat în urmă de producții ce foloseau descoperiri de abia implementate. De ce nu sunt de acord cu prima variantă vă întrebați? Din rațiuni economice, deoarece nimeni nu se grăbește să demareze un astfel de proiect care va avea finalitate peste 3, 4 ani și nici nu se știe dacă va avea succes iar în plus, ce rost are să târăgănezi atît un joc fără motive întemeiate, cît timp alte jocuri cu o grafică demnă de invidiat și un subiect foarte captivant sunt create în mai puțin de un an?

Aceste jocuri însă mai și apar din cînd în cînd și nu de puține ori sunt vîndute mult mai bine decît producții mult mai reușite dar în jurul cărora nu s-a creat atît de multă vîlvă! Ce jucător de Command&Conquer sau Red Alert nu a auzit de Tiberium Sun? Ce jucător de Quake nu a auzit de Unreal? Cum era și normal răspunsul este nici unul. Acest fapt va crea un efect foarte ciudat referitor la aceste jocuri și anume ele vor fi foarte jucate, indiferent dacă sunt bune sau proaste. Și mai ciudat, nimeni nu va zice că ele nu sunt foarte bune deoarece ar contrazice presa care a așteptat ani de zile apariția și și-ar contrazice și prietenii entuziasmați de jocul pe care-l mai jucaseră, chit că îl mai abordaseră cu o lună înainte sub un alt nume. Nu numele face un joc, chit că el este Quake, Blood Omen sau Pro Pilot. Jocul îl reprezintă ce faci după ce ai trecut de ecranul pe care vezi numele, acel simbol atît de sonor care pe mulți dintre noi ne vrăjește într-o manieră iremediabilă.

Camil Perian

## EI SUNT CAMPIONII

Cîștigătorii concursului **Panzer General II** : *Neacșu Sorin* - Rm Vilcea , *Bîrgău Dragoș*-Iași, *Popa Ciprian Ionuț* - București, *Radu Stoica* - București, *Bontaș Nicușor* - Bacău

Cîștigătorii concursului **Tomb Raider II**: *Bogdan Neamțu* - București și *Cătălin Russen* : Brașov - au cîștigat o copie a jocului Tomb Raider 2.

Au cîștigat un tricou Tomb Raider 2: *Biban Andrei* - Drobeta Turnu Severin; *Bălău Petru Marius* - Brezoi, *Săraru Cosmin* - București, *Viziteu Răzvan* - Botoșani, *Trifu Adrian* - Bistrița, *Colac Daniel*- Tg Jiu, *Juhasz Alexandru* - București, *Popa Mihai* - Timișoara, *Bîldea Mircea* - Reșița, *Dragomirescu Cătălin Claudiu* - București.

Premiile vor fi trimise prin poștă

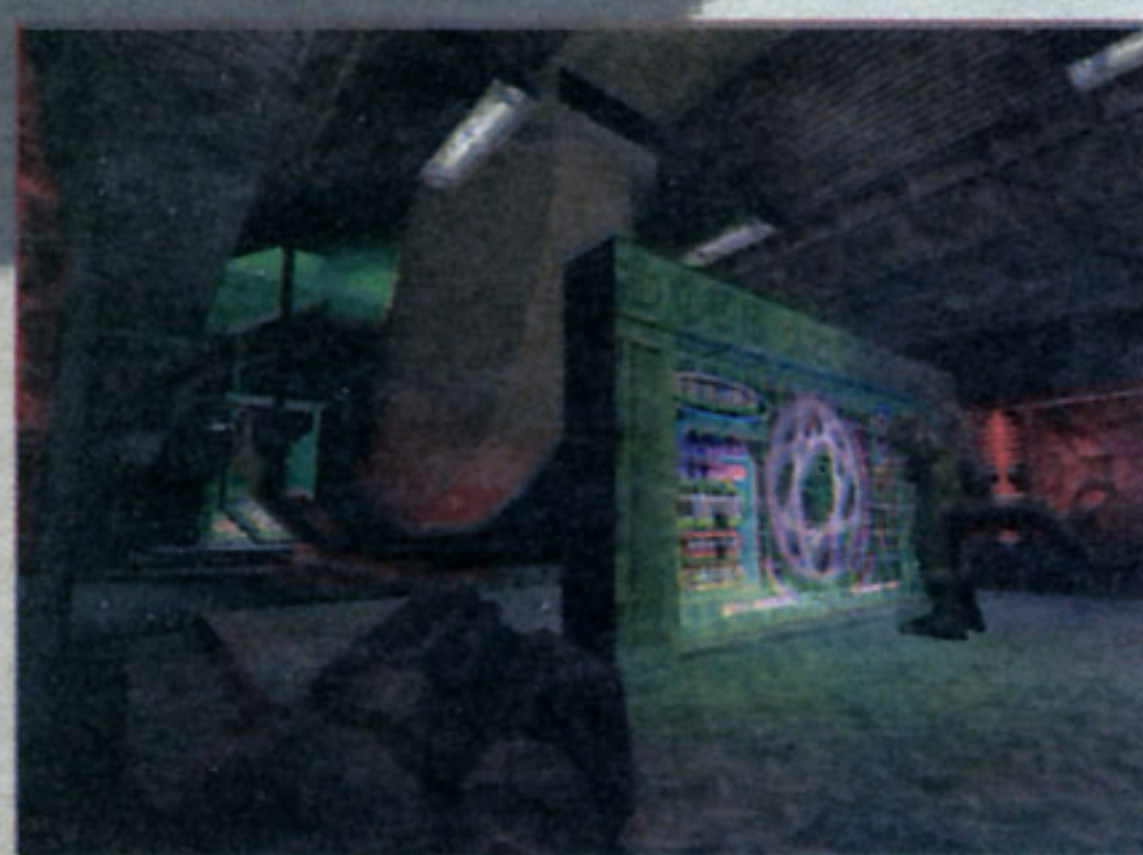


**Avanpremiere**

Spec Ops.....	12
Dune 2000.....	16



Unreal.....	18
-------------	----

**Articolul lunii**

Tiberian Sun.....	20
-------------------	----

Vă mai amintiți un joc numit Command & Conquer? Cândva, așa, pe la sfârșitul său, vedeai un mare promo pentru continuarea sa Tiberian Sun. Faptul că ea s-a lăsat așteptată pînă astăzi este un lucru cum nu se poate mai evident. Întrebarea este însă : A meritat". Răspunsul îl puteți afla numai citind articolul dedicat acestui joc.

**Prezentari**

BattleZone.....	24
Air Warrior 3.....	28



Actua Golf 2.....	30
-------------------	----



Mysteries of the Sith.....	32
----------------------------	----



StarMUD.....	35
Flight Unlimited 2.....	36
Lords of Magic.....	38

World League Basketball.....	41
Actua Ice Hockey.....	42

**Concurs**

Vrei să afli ce este cu adevărat Internetul? Avem pentru voi 5 conturi de acces nelimitat pe o perioadă de 3 luni.....6

**Hardware**

Cînd îți faci un upgrade de multe ori nu știi ce placă de bază să alegi. Iată acum o selecție care vă va ajuta cu siguranță la o eventuală alegere.....44

**Diverse****To AI sau nu AI?**

Ne-ați întrebat ce este inteligența artificială? Noi vă răspundem printr-un articol care sperăm că vă va lămuri toate aspectele acestei probleme.....48

**Interviu**

Este pirateria ceva ce nu poate fi combătut? Sunt marile firme producătoare de jocuri interesante să intre la noi pe piață? Vă răspunde Electronic Arts.....10

**Realism sau acțiune?**

Ce este mai important într-un joc? Realismul sau acțiunea? Decizia vă aparține. Dar numai după ce vedeți pagina.....50

**Lords of Magic****CERF 98**

Cum vă așteptați, sperăm, odată cu CERF 98 PC Gaming vă aduce noi surprize, noi concursuri, premii și jocuri

Prezenți pentru prima oară la un festival de o asemenea anvergură vom face tot posibilul să fim la înălțime, astfel că, împreună cu firma AHT vă vom pune la dispoziție un stand cum nu se poate mai bogat în premii. Doriți să câștigați? Nu trebuie decît să ne vizitați standul și veți putea intra în posesia unuia dintre premiile prezentate în dreapta.

În plus, veți putea asista la semifinalele și finala concursului de Quake care a debutat la CLUB UNO!

**Cîștigați** peste **450** de premii

...numai unele dintre ele sunt aici...

**20** de jocuri originale  
**70** tricouri  
**350** de CD-uri demo  
**5** abonamente de 1 an  
**40** postere





# ȘTIRI



Faptul că jocurile real-time sunt mai căutate decât cele pe turn-uri este un lucru din ce în ce mai evident și totodată motivul ce i-a determinat pe creatorii de la Talonsoft să se lanseze și în acest domeniu. Tribal Rage este jocul la care ei lucrează acum care te pune fie în postura unei frumoase Amazoane sau fie sub chipul lubitorului Cultului Morții.

Poți comanda unul dintre 6 triburi pe care creatorii le pun la dispoziția utilizatorilor, fiecare cu propriile ei atribute, unități și umor. Dacă vă întrebați ce caută cuvântul umor în fraza anterioară explicația este foarte simplă. Firma Talonsoft și-a propus să treacă de la jocuri serioase pe turn-uri la jocuri comice real time, așa că pe nimeni nu trebuie să mire prezența printre triburile disponibile a Motocicliștilor, Cyborg-ilor sau a celor denumiți de producători Traylor Trash. Ca la orice joc real-time care se respectă este disponibil și un editor de nivele care îți va permite realizarea propriilor tale unități ce pot varia între vehicule echipate cu tun și tipe pe motocicletă echipate cu aruncătoare de flăcări. Tribal Rage promite și un sistem de campanii dinamic ce va varia de fiecare dată când îl vei reîncepe.

Cu ocazia ultimei reuniuni a Cyberathlete -ului, prima organizație din lume a gamer-ilor din lume a fost votat și ales președintele, cel ce o va conduce în următorii ani. Este vorba despre arhicunoscutul John Romero. Printre creațiile sale se numără jocuri cu un deosebit succes cum ar fi Doom, Doom 2, Heretic, Hexen și Quake. Referitor la această alegere John Romero a declarat că: "Sunt mândru să fac parte din CPL. Toți care facem parte din această organizație avem ca scop să aducem deathmatch-urile la rang de sport profesionist."

Exista o vreme la sfârșitul anului trecut când piața era invadată de știri și proiecte de simulatoare. Acum însă, generat fiind de Cupa Mondială din Franța urmează a fi lansat pe piață un număr destul de însemnat de jocuri de fotbal. După ce numărul trecut ați putut citi despre proiectul celor de la Eidos, World League Soccer, iată că în acest număr vă aducem informații despre proiectul firmei Virgin Interactive și anume Viva Football. Fără nici o legătură cu postul de televiziune cu același nume, acest joc are un mare plus față de ceilalți candidați la coroana de cel mai bun joc făcut după Cupa Mondială. Este vorba despre nelimitarea la acest eveniment și extinderea posibilităților de a juca pînă la folosirea



## Lumile ascunse din Incubation

Unul dintre primele expansion disk-uri gratuite au apărut din direcția firmei Blue Byte. Succesul Incubation primește acum un disk care cuprinde nu mai puțin de 10 noi misiuni. Dintre acestea 7 au fost distribuite exclusiv pe Internet în timp ce altele 3 sunt absolut noi, nemai fiind văzute de nimeni pînă acum. Disk-ul poartă numele de The Hidden Worlds și va fi distribuit în două feluri. Pe de o parte el va fi atașat gratuit tuturor jocurilor Incubation care se vor vinde de acum în colo și pe de altă trimit celor care au cumpărat Incubation și au trimis registration card-ul. Prin acest gest, Blue Byte declară că nu

unor echipe și a unor jucători ca încă mai "funcționau" în 1962. În acest fel sunt puse la dispoziția jucătorului 987 de echipe cu 1974 de echipamente originale, 16.224 de jucători și nu mai puțin de 259.584 caracteristici diferite ale componentelor fiecărei echipe.

Pentru a intra pe tărîmul promisiunilor clasice de puține ori puse în aplicare, să reamintim dorința realizatorilor de a combina o rezoluție foarte ridicată cu un engine complet 3D care, la un loc, să se miște deosebit de fluid. Ceea ce însă Virgin nu au dat prea mult în vileag este un sistem nou și inovator de control care va permite, zic ei, realizarea unor pase, centrări, șuturi foarte precise și foarte apropiate, ca dinamism, de realitate. Dacă este așa cum zic ei, vom vedea în numerele următoare.

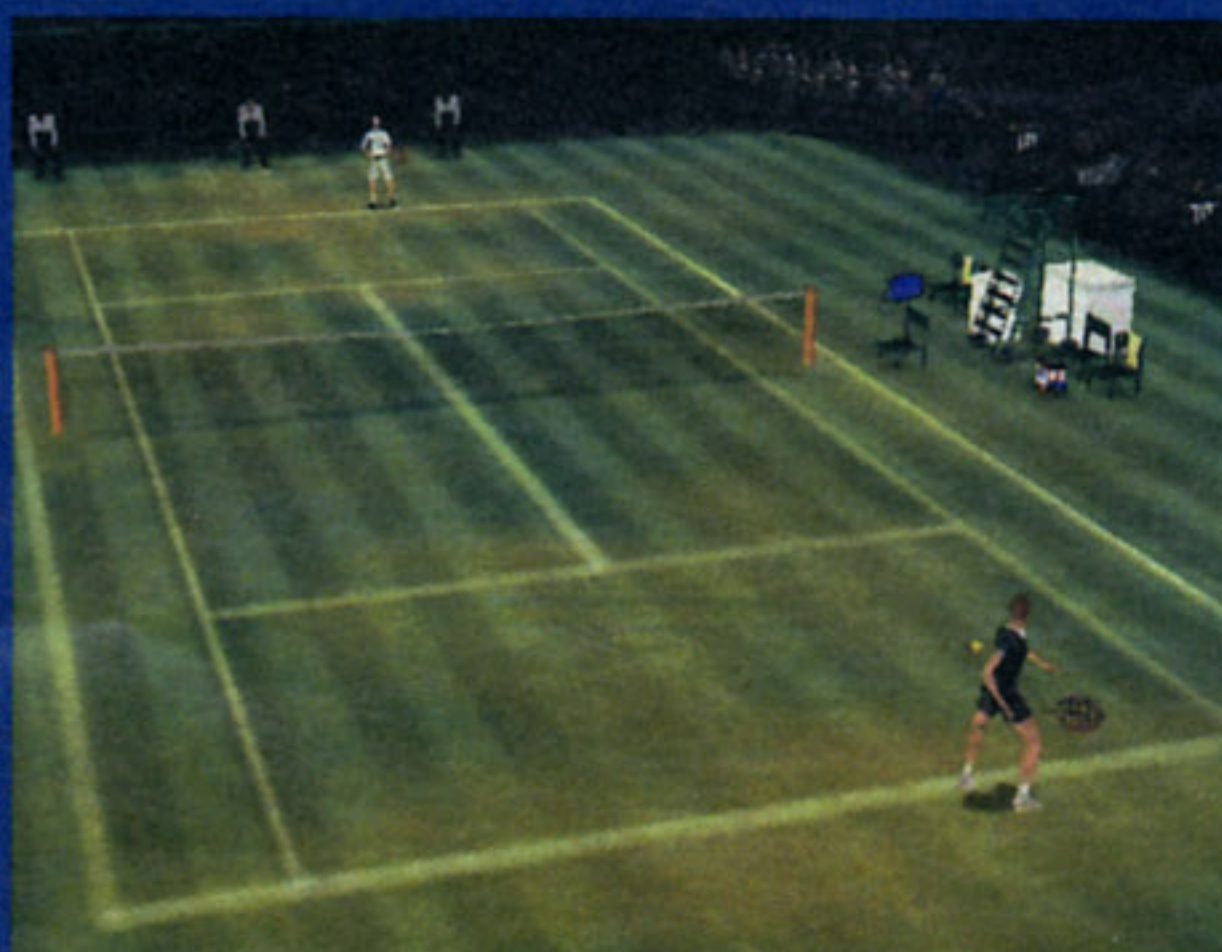
face decât să aprecieze loialitatea cumpărătorilor săi iar aceste misiuni sunt cele mai bine realizate după apariția jocului, fiind strînse, refăcute și date acum spre joacă oricui a dovedit că are o copie de Incubation





## Mii de fileuri!

Tenisul este singurul joc în care nu depinzi de nimeni. Ești slab? Ocupi locul 1000 ATP și asta este. Nu racheta este de vină, nici terenul, ci tu. Dorind să recreeze lumea tenisului pe calculator și totodată pe Internet, Blue Byte va lansa primul său joc de acest tip: Game, Net & Match. Funcționând și el după principiul mai sus enunțat, GN&M, este primul joc de tenis care îți

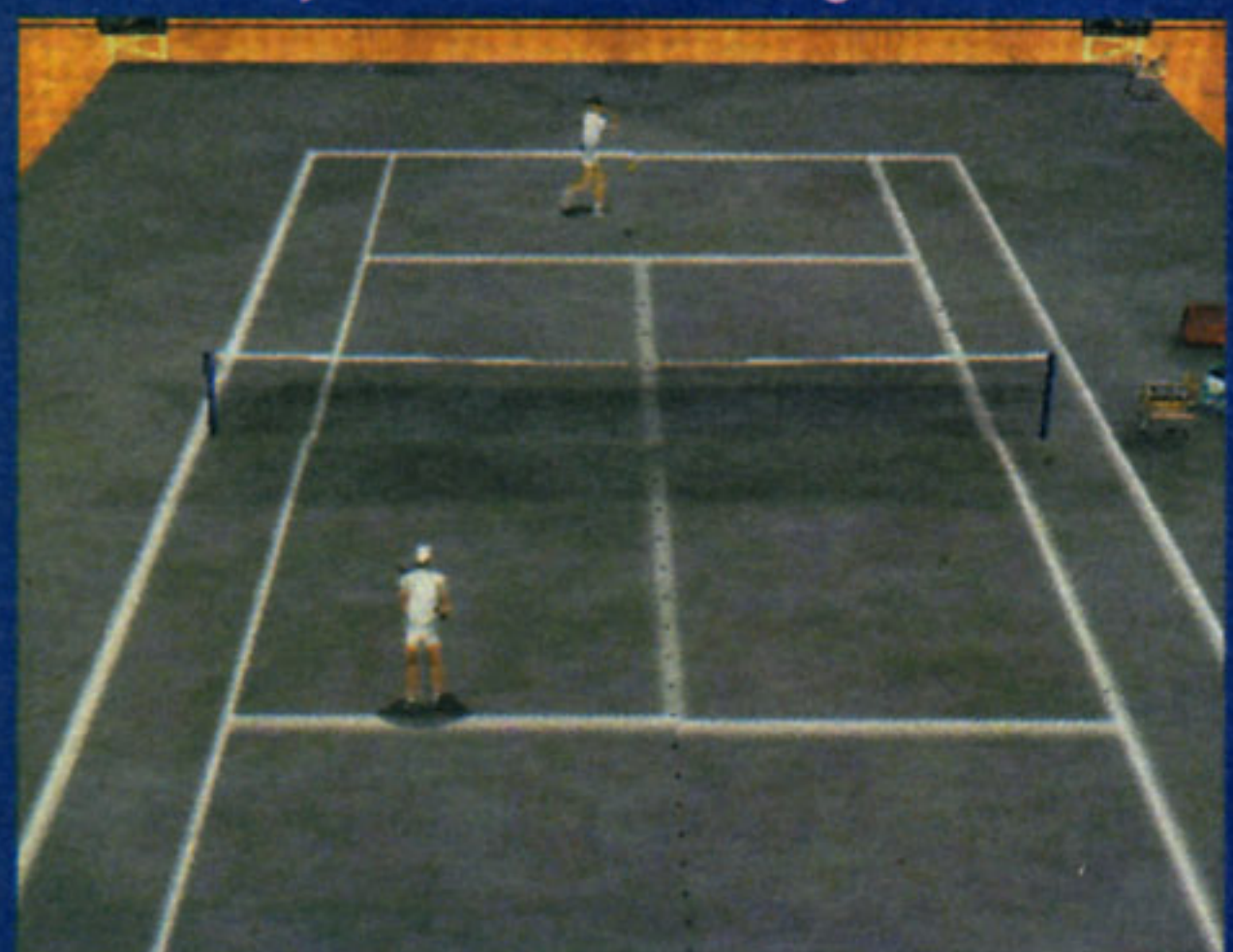


va permite să-ți testezi de-adevăratelea valoarea. Astfel, pe lângă posibilitatea de juca împotriva calculatorului sau a propriilor tăi prieteni pe același calculator, ai șansa să iei taurul de coarne și să ajungi primul în ierarhia mondială care se realizează cu ajutorul Internet-ului. Astfel, conectându-te la server-ul firmei Blue Byte vei putea juca GN&M împotriva oricărei alte persoane, din orice parte a globului, care se încumetă a te înfrunta. Motivul pentru care acest lucru nu s-a realizat încă la nici un joc de tenis este generat de timpii mari de transfer pe Internet și de

John Carmack a anunțat de curând că va începe lucrul la Quake III. Deși nu au fost dezvăluite idei sau concepte ce vor sta la baza acestei continuări, autorul a menționat existența unui nou engine, complet îmbunătățit. Cum era și normal, Carmack a spus și cerințele minime pe care Quake III le va avea. Astfel, am aflat că o placă 3DFx va fi insuficientă pentru rularea sa iar accelera-toarele cu proceasore Voodoo 2 sunt recomandate. Optim, jocul va rula cu 2 plăci Voodoo 2 montate în SLI.

Dynamix a anunțat modificarea numelui jocului EarthSiege 3 în StarSiege. Cauza o reprezintă universul și perioada de timp pe care jocul o acoperă și care cu siguranță nu se limitează doar la planeta noastră.

Empire Interactive a anunțat că urmează a publica jocul Apache Havoc, un simulator de elicopter care te va pune în controlul a 2 dintre cele mai periculoase elicoptere la ora actuală: AH-64D Apache-ul american și MiL-28N Havoc-B-ul rusesc. AV va avea un engine special creat pentru a favoriza luptele la altitudine joasă între elicoptere și un număr impresionant de puncte de atracție printre care se numără campanii dinamice și o grafică 3D susținută de efecte de vreme deosebit de realiste. AV este programat pentru Octombrie 1998.



întârzierea sau chiar pierderea pe drum a unor pachete cu informații care în cazul unui joc așa rapid se pot dovedi fatale. BB se laudă însă că, pe de o parte a reușit să reducă foarte mult mărimea acestor pachete, având ca rezultat scăderea timpilor de transfer și pe de altă parte a descoperit sistemul care va revoluționa acest domeniu prin repararea și recitirea informațiilor care se strică pe drum. Jocul va apărea în mai

**CONCURS!!!  
ACCES INTERNET  
GRATUIT !!!**

Nume.....  
Prenume.....  
Adresa.....  
Telefon.....  
Raspuns.....

*Răspundeți corect la următoarea întrebare:*

**"Pe ce rețea se poate juca Battle Zone pe Internet?"**

*Trimiteți talonul pe adresa redacției și beneficiați de ...*

**... un ABONAMENT INTERNET GRATUIT pe 3 luni, inclusiv instalare.**



**DigiCom Systems**

**Se acorda  
5  
premier !!!**

Calea Dorobantilor 102-110, Bl 2, Sc D, Et 6, Ap 118, <http://www.digicom.ro>  
Tel / Fax: (01) 679 07 27, Tel mobil: 018 60 60 14, E-mail: [office@digicom.ro](mailto:office@digicom.ro)



Stai uneori și te întrebi ce joc ar putea fi cel mai puțin jucat la noi în țară... să fie un joc de pescuit? Nu nu cred, există deosebit de mulți amatori ai acestui sport care ar vrea să-și încerce talentele și pe calculator... un joc tip Pacman unde scopul este să mănânci biluțe să fie atunci? nu, nici acesta deoarece ar atrage copii mici. Da, acum știu este vorba despre un joc de Cricket și, mai precis, de un joc de management de cricket! Purtând numele de International Cricket Captain această ultimă producție Empire te pune în postura antrenorului care trebuie să-și stabilească tactici, să-și cumpere jucători, șa. Statisticile jucătorilor vor fi cele reale, însă, management, cricket, neinteresant, sunt 3 cuvinte ce se potrivesc perfect.

[illegible]

Procesorul grafic Voodoo 2 a fost lansat iar firmele care se înghesuie să-l folosească nu sunt puține. Dintre toate plăcile de acest tip cea mai avantajoasă se dovedește a fi cea produsă de Diamond și anume Diamond Monster 3D II. O serioasă opțiune ca preț, mai competitiv cu aproximativ 30\$ este varianta oferită de Creative Labs care însă este puțin mai slabă ca performanțe.

Feb 4 2002		Past Results	Player
			<i>Neethlinghamshire</i>
<b>Middlesex vs Kent</b>		<b>Middlesex</b>	
County Championship		1st innings	
<b>Kent</b>		1st Innings	2
		2nd Innings	4
		3rd Innings	10
		4th Innings	10
		5th Innings	10
		6th Innings	10
		7th Innings	10
		8th Innings	10
		9th Innings	10
		10th Innings	10
		11th Innings	10
		12th Innings	10
		13th Innings	10
		14th Innings	10
		15th Innings	10
		16th Innings	10
		17th Innings	10
		18th Innings	10
		19th Innings	10
		20th Innings	10
		21st Innings	10
		22nd Innings	10
		23rd Innings	10
		24th Innings	10
		25th Innings	10
		26th Innings	10
		27th Innings	10
		28th Innings	10
		29th Innings	10
		30th Innings	10
		31st Innings	10
		32nd Innings	10
		33rd Innings	10
		34th Innings	10
		35th Innings	10
		36th Innings	10
		37th Innings	10
		38th Innings	10
		39th Innings	10
		40th Innings	10
		41st Innings	10
		42nd Innings	10
		43rd Innings	10
		44th Innings	10
		45th Innings	10
		46th Innings	10
		47th Innings	10
		48th Innings	10
		49th Innings	10
		50th Innings	10
		51st Innings	10
		52nd Innings	10
		53rd Innings	10
		54th Innings	10
		55th Innings	10
		56th Innings	10
		57th Innings	10
		58th Innings	10
		59th Innings	10
		60th Innings	10
		61st Innings	10
		62nd Innings	10
		63rd Innings	10
		64th Innings	10
		65th Innings	10
		66th Innings	10
		67th Innings	10
		68th Innings	10
		69th Innings	10
		70th Innings	10
		71st Innings	10
		72nd Innings	10
		73rd Innings	10
		74th Innings	10
		75th Innings	10
		76th Innings	10
		77th Innings	10
		78th Innings	10
		79th Innings	10
		80th Innings	10
		81st Innings	10
		82nd Innings	10
		83rd Innings	10
		84th Innings	10
		85th Innings	10
		86th Innings	10

A fost lansată noua linie de budget games a firmei Eidos. Printre noile titluri care se vor vinde la prețuri foarte mici se numără Duke Nukem 3D, Blood, Under A Killing Moon și Tomb Raider: Unfinished Business. Despre ultimul puteți citi chiar pe pagina alăturată. Deasemenea, sperăm să vi le putem aduce și noi cât de curînd spre vânzare.



sant vor fi vizibile reacțiile fizice ale personajului la acțiunile armelor adverse, mediului (foc sau apă) sau pur și simplu situații în care analizează sau se miră.

# BEST COMPUTERS

## SUBANSAMBLE

# Magazinul tau de calculatoare







Este de datoria tuturor pasionaților jocului Comanche să se arate bucuroși de apariția pe piață a continuării jocului Comanche 3, un fel de

misiuni suplimentare vândute împreună cu jocul original. Păstrând cum era și normal caracteristicile jocului pe care îl urmează, CGold va

## Comanche Gold

avea în centrul atenției mega elicopterul Comanche, mult mai perfecționat și mai avansat tehnologic decât elicopterul care a beneficiat de cea mai mare publicitate: Apache.

Acest nou produs al firmei NovaLogic include opțiunea gratuită de multiplayer pe serverul novaworld.net, trei moduri de abordare ce pot fi folosite în funcție de capacitatea jucătorului, inteligență sporită a wingman-ilor în comparație cu Comanche 3 și 40 de noi misiuni ale căror decoruri foarte variate le puteți observa din imagini.



## Treburile neterminate...

Firma Eidos este una dintre puținele care atunci când trece un joc la seria budget îi mai adaugă și noi episoade. Un bun exemplu este Tomb Raider 1, relansat acum la un preț de 3 ori mai mic decât versiunea inițială împreună cu 4 alte noi nivele denumite Unfinished Business. Episoadele sunt deosebit de atractive, creatorii lor având acum experiența unui Tomb Raider 2 de excepție. Ele sunt împărțite în 2 nivele majore care au ca subiect pe rând vizitarea unui oraș extraterestru cu scopul distrugerii nucleului acestuia. Motivul vizitei este generat și de dorința iminentă de cucerire a planetei de către micii verzi.

A doua mare parte se numește Shadow of The Cat și o pune pe Lara să se întoarcă în orașul Khamoon pentru a descoperi secretul minunatei statuii a pisicii pe care ea o descoperise în versiunea originală a jocului

Eidos a anunțat că a vândut licența pentru filmul Tomb Raider firmei Paramount Pictures. Paramount, împreună cu Eidos, intenționează să producă un film de acțiune bazat pe foarte cunoscutul joc.

3Dfx Interactive a comunicat realizarea cu STB Systems Inc. a unui protocol prin care STB va adopta tehnologia Voodoo 2. Cunoscut producător de echipamente multimedia pentru PC, STB Systems va îmbina Voodoo 2 cu placa proprie Magic 3D urmînd a scoate pe piață unul dintre cele mai performante acceleratoare. Acest accelerator va apare pe piață în cel de-al doilea sfert al lui 98.

Deși nimic nu părea a rupe armonia din cadrul firmei Cavedog, aceasta a anunțat că nimeni altul decât creatorul Total Annihilation-ului, Chris Taylor a decis să se despartă de colectivul de care a lucrat și să-și înceapă o afacere de unul singur. În acest moment restul echipei care a creat TA lucrează la Total Annihilation 2 și la încă trei proiecte care însă nu vor avea ca finalitate un an mai apropiat de 1999.

După luni de chinuri firma Take 2 Europe lasază pe piață versiunea finală a jocului Jet Figher Full Burn. Cum era de așteptat, și ați putut citi acest lucru în avanpremieră din numărul 2 al revistei, JFFB se anunță ca un simulator excelent, foarte atractiv pentru pasionații genului dar și foarte accesibil pentru începători.

## 2 X KKND

Considerat încă de la apariția primei sale părți destul de puțin original, avînd influențe evidente din Warcraft 2 și C&C, KKND apare acum cu o a doua parte, de această dată însă avînd puternice influențe din Total Annihilation și Dark Reign. Cele două părți beligerante din prima parte, Supraviețuitorii și Evoluții se



regăsesc acum însă în posturi mai evoluate, alături de ei aflîndu-se o nouă rasă, a ex-robotilor agricoli, Series 9. Ca arme se vor regăsi numai o parte din cele vechi, evoluția de peste 40 de ani generînd noi descoperiri și noi avansuri tehnologice. KKND2 va avea 45 de misiuni ce vor fi structurate în 3 campanii distincte. Practic jocul nu aduce nimic nou genului RTS fiind mai mult o clonă decât un joc original. Se vor întîlni aici unități aeriene, amfibii ca și cele normale de pe sol, însă nimic nou, nimic deosebit, doar variații ale celor din jocurile mai sus amintite. Pe ansamblu este mai bun decât KKND1.





## PROSINCO S.R.L.

- produce si comercializeaza di stoc -  
piese auto tip DACIA

- Pompa apa
- Capac pompa apa
- Presetupe cu rulmenti
- Pompa de benzina
- Corp superior pompa de benzina
- Membrana pompa de benzina
- Capac palier demaror
- Capac chiulasa
- Set contacte platini
- Elice ventilator
- precum si multe alte componente

**Noi vindem azi la preturile de ieri !**

**Prosincos S.R.L.**

str. Lizeanu nr. 25

Tel: 01-2103686

## 6 motive pentru care trebuie să te abonezi:

1. Deoarece vei primi la ușa, lună de lună, în cele mai bune condiții, prima revistă lunară de jocuri din Romania!
2. Deoarece nu ai voie să pierzi prezentările celor mai noi jocuri, unele în exclusivitate pentru Romania: World Cup 98, produs de Electronic Arts; Daikatana, produs de Eidos Interactive
3. Pentru că orice abonat PC Gaming beneficiază de **instalare gratuită** și **reducere de 20%** la serviciile internet oferite de firma DIGICOM SYSTEMS
4. Din cauză că cele mai bune concursuri nu le veți putea găsi decât în PC Gaming!
5. Creșterea prețului revistei nu te va afecta. Dacă în timpul abonamentului prețul va crește tu vei plăti tot prețul vechi!
6. La abonamentele de 1 an beneficiezi de reducere, astfel încât vei plăti numai 11 numere și îl vei primi pe al 12-lea gratuit

Doresc să mă abonez pentru următoarele 3 numere la prețul de 52.500 lei..... ☐  
6 numere la prețul de 105.000 lei..... ☐  
12 numere la prețul de 209.000 lei..... ☐

Doresc numerele anterioare....., fiecare cu 1500 lei mai puțin..... ☐

Am plătit suma de ..... cu mandat poștal numărul.....pe adresa

Camil Perian, PC Gaming Strada Nicolae Constantinescu nr. 10, Bloc 11A, Scara B, Apt 20, București 1, OP 63.

Diamond Multimedia a anunțat lansarea pe piață a încă unei plăci de sunet deosebit de performantă ce-i va completa colecția deja existentă. Sonic Impact S7 este practic șefa unei noi generații, și va fi un model la preț redus, aproximativ 70\$. Placa va avea un sintetizator de 64 de voci și accelerator audio ESS Maestr-2 PCI.

Ingar Shu, creatorul nivelelor din hituri cum ar fi Dark Forces și Jedi Knight a părăsit LucasArts. Shu a participat și la crearea unor nivele pentru Shadows of the Empire. Viitoarea companie unde Ingar Shu va lucra este Nihilistic Software, recent formată de un fost programator, tot de la Lucas, Ray Gresko.

La CEBIT, firmele Hewlett Packard, Mitsubishi, Sony, Philips, Ricoh au făcut pe viu o prezentare a noului DVD-RW. Acest model de DVD este capabil să inscripționeze CD-uri și va avea o capacitate de 3 Gb.

Compania Australiană Auran și Electronic Arts au semnat un contract privitor la următorul joc pe care cele 2 firme urmează a-l produce și a-l distribui împreună. Acest titlu care încă nu are un nume va fi o combinație de strategie, aventură și RPG și va funcționa pe baza unui engine pe care Auran îl produce acum.





## Citiți înainte de a acționa!

PC Gaming și nimeni altcineva nu-și asumă responsabilitatea pentru eventualele pagube, fizice sau psihice care ar rezulta din utilizarea programelor incluse. Nu că ar fi vreo problemă, noi am testat și jucat toate aceste demo-uri pe calculatoarele noastre, dar pentru orice eventualitate...

### Modul de acces în Windows 95

Cheia accesului în Windows 95 se numește Autorun. Este deci suficient să introduceți CD-ul în drive și browser-ul va porni. Dacă totuși asta nu se întâmplă procedați în felul următor:

1. Introduceți CD-ul în drive
2. Lansați Windows Explorer
3. Mergeți pe drive-ul care reprezintă CD-ul dvs.
4. Lansați pcgaming.exe

sau alternativ în locul pașilor 2,3,4 din meniu lansați run și introduceți N:\apcgaming.exe unde N este litera drive-ului care reprezintă CD-ul.

### Demo-uri

#### Abe's Oddissey

Recomandat celor pasionați de jocurile platform. O alternativă pentru el este jocul Croc

#### Armor Command

Într-o lume în care BattleZone se luptă cu Urban Assault, AC încearcă să-și facă loc printre cei doi uriași competitori



#### Black Dahlia

Este 1941 iar lumea este zguduită de atacurile germane. În acest haos trebuie să investigați moartea lui Elizabeth Short sau "Black Dahlia"

#### Castrol Honda Superbike

Un joc clasic de întrecere de motociclete. Evident, numai pentru cei pasionați

#### Deer Hunter

Deși nu este un lucru atât de plăcut pe cum pare, vânătoarea de căprioare este un hobby care acum poate fi abordat și la domi-



ciliu. Yuck!

#### Emergency Entrepreneur

O permanență a societății noastre. Mai corect ar fi trebuit să se numească Butiquer.

#### StarSiege 3

Recent numit așa, numele inițial fiind EarthSiege, SS te face un mega robot. Dacă vei face față ești o mare adunătură de metal

#### Football Masters 98

Clasicul manager al firme ESP primește un nou update și o nouă față. Dacă vă place, rămîne de văzut

#### Golgotha

#### Last Bronx

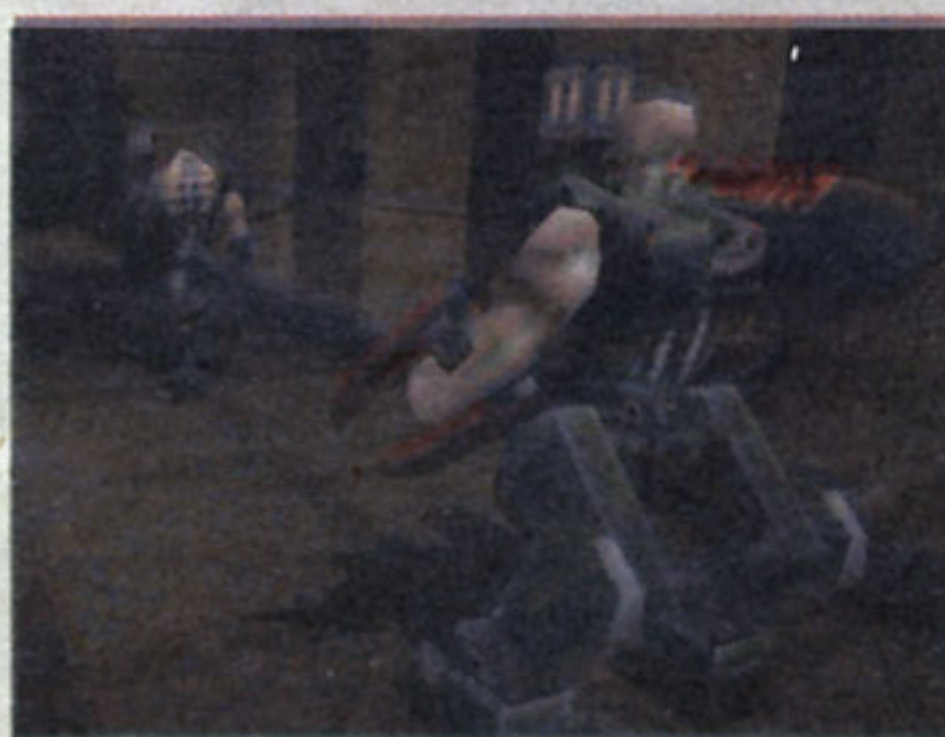
Karate Kid 88 în Bronx. Pumni, picioare, cam ce ar trebui să fie la școală în timpul unei ore normale de curs.

#### Longbow 2

Cel mai performant simulator de elicopter la ora actuală.

#### Quake 2

Din păcate nu există cuvinte pentru a descrie acest excelent joc.



#### Real Golf

Deși nu poate fi privit ca o alternativă la The Golf Pro sau Actua Golf 2, acest joc merită încercat.

Ceva în genul, uite ce nu trebuie să faci...

#### Red Line Racers

Curse de mașini, roșii, verzi, portocalii, o salată totală.

#### Rising Lands

#### Sim Safari

Recent preluați de EA, Maxis dau naștere unui nou Sim. Dacă acesta va fi un vîrf al seriei urmează să vedem



#### Swarm

Numele tău este Rawl Masteson, iar opțiunea ta este: moartea sau muncă pentru societate! Alegeți moartea!

#### Spec Ops

Încercînd să pună accentul pe realism firma Zombie a creat prin Spec Ops un shoot-em up foarte atractiv

#### Warbreed

Este un joc de strategie real-time. Îhhh... încă unul? Ia să vedem dacă merită



#### X

Nu sperați, nu este X-Rated și nici X-Files. Este doar X. Cum Quake este cel mai jucat

#### Utilitare Quake

shoot their arses up la noi în țară, nu ne-am putut relmente abține să nu vă oferim peste 100 de add-on-uri, utilitare, arme, conversii totale și cam tot ce mai este interesant la acest joc. Veți putea găsi arme, vehicule și chiar monștrii noi,

CD



toți putînd fi instalați printr-o simplă apăsare de mouse. -pentru conversiile totale de la Quake citiți cu atenție toată documentația care le acompniază. În general lansarea unei conversii se execută cu comanda Quake -game nume\_director\_în\_care\_s-a\_instalat\_conversia.

### Joc complet

Warbirds 2.0 - Dacă luna trecută nu a funcționat, lucru pentru care ne cerem scuze, luna aceasta Warbirds vine pe calculatoarele voastre. Toți cei ce aveți acces la Internet veți găsi acest simulator ca cel mai bun de multi-player.

### Diverse

Pe lângă cele enumerate mai sus pe CD veți mai găsi și programe utilitare, diferite add-on-uri pentru FIFA 98, Quake 2 și Total Annihilation, toate explicate și gata de instalat.

CD-ul numărului trecut a suferit de o mare boală. Ea se numea DOS și avea ca efect nefuncționarea sa sub acest sistem de operare. Cu toate acestea, mulți dintre voi ne-ați sunat, să ne spuneți că CD-ul nu merge sub Windows 95. Ne pare rău, dar greșeala nu este a noastră. Dacă CD-ul nu s-a lansat din Windows 95 este din cauză că drive-ul nu este bine configurat și în loc să meargă cu driver-ii de Windows merge cu cei vechi de DOS. Pentru a evita însă aceste încurcături CD-ul va rula începînd cu acest număr și sub DOS





# ELECTRONIC ARTS™

**Combaterea pirateriei: o necesitate? Indiscutabil, mai ales după discuția pe care am purtat-o cu firma Electronic Arts.**



El a avut amabilitatea să răspundă tuturor întrebărilor noastre și chiar să ne ofere multe explicații suplimentare.

**PCG:** Care este imaginea României și imaginea pieței de software din România în străinătate? Companii ca Ubisoft au aici sedii importante unde crează o mare parte a jocurilor lor.

**PL:** România este considerată a fi între primele țări care se dezvoltă după colapsul comunismului; cele 3 mari: Polonia, Ungaria și Cehia și-au creat și stabilizat deja piețe de software și se dezvoltă rapid ca producători de software - gândiți-vă la succesul jocului Galactica Imperium produs în Ungaria, versiunea poloneză a jocului Dungeon Keeper și alte jocuri produse în Polonia cum este și viitorul Populous 3. Din păcate, perspectivele de dezvoltare ale pieței de software din România sunt întunecate de norii negri ai pirateriei.

**F**ondata în 1982 de W.M. (Trip) Hawkins, Electronic Arts a ajuns cel mai mare producător și distribuitor de software de entertainment. Deși inițial a pornit ca o organizație cu 3, 4 angajați, ajungând pe rând la 50 și apoi la sute de angajați, compania se laudă acum cu venituri de zeci de milioane de dolari. Începutul nu se poate spune că a fost chiar de la 0, fondatorul companiei, venind de la firma Apple Computer din funcția de Director de Marketing. Țelul său, pe care l-a și atins a fost acela de a crea o companie care să se adreseze pieței care chiar atunci începuse să se dezvolte, aceea a software-ului interactiv și de entertainment. După primul an de existență EA se putea lăuda cu 34 de programe distribuite ce i-au adus o cifră de vânzări de peste 6 milioane de dolari. Până în 1987 Electronic Arts s-a ridicat de pe locul 136 din lume în topul producătorilor de software unde se află și acum. Balanța finală a anului 1997 a evidențiat o cifră de câștiguri de 53 milioane de dolari la o cifră de vânzări de 625.7 milioane ceea ce reprezintă o creștere cu 17% față de anul precedent.

Electronic Arts Limited a fost fondată în Aprilie 1987 pentru a servi piața Europeană a doritorilor de jocuri. Ea republică produsele fabricate în US, descoperă și promovează producătorii

de software din Europa. EA Ltd. are sediul în Langley Berkshire, Anglia și are peste 700 de angajați. La aceștia, se mai adaugă cei ce lucrează la sediile Electronic Arts din Franța, Germania, Spania și la reprezentanța nordică ce include Suedia, Danemarca și Finlanda. Global, Electronic Arts are filiale în Australia, Belgia, Brazilia, California, Canada, Danemarca, Anglia, Finlanda, Franța, Germania, Japonia, Olanda, Portugalia, Puerto Rico, Singapore, Africa de S, Spania, Suedia și Texas. În 1991 EA a preluat Distinctive Software din Canada, Origin Systems în 1992, Bullfrog Productions, Anglia 1995 și de curând Maxis, 1997, California.

Cum piața din estul Europei nu este un secret pentru Electronic Arts am încercat să aflăm care este poziția companiei față de țara noastră, de modul complet ilegal în care se desfășoară peste 80% din tranzacțiile de software de la noi, ajungându-se chiar până la distribuirea prin CD-urile unor reviste a jocuri complete în mod nepermis, jocuri originale a căror drepturi de distribuție nu sunt acordate revistelor decât în Statele Unite, și despre viitorul pe care îl vor avea cei ce încurajează pirateria și procedează în acest mod.

Astfel, am discutat cu Peter Laughton, director în cadrul companiei.

**PCG:** România nu este locul de apariție al pirateriei. Prezența ei aici este generată și de faptul că piața de software este de abia la început. Asta înseamnă că atât în Anglia cât și în Statele Unite a existat piraterie. Dacă este așa, cum a fost ea oprită? Pot aceste modalități fi folosite și în România?

**PL:** Pirateria nu a existat în Anglia sau în Statele Unite la același nivel la care există acum în România. Singurele țări cu un nivel așa ridicat al pirateriei sunt : Bulgaria, Ucraina, Albania, etc.

Primul pas pentru combaterea pirateriei în România este ca un mare distribuitor de software din România să înceapă să lucreze cu Electronic Arts. Prin acest partener noi ne-am putea asigura că produsele EA vor avea prețuri speciale pentru piața din România, documentația și cutiile produse local și stabilită o rețea clară de distribuție a jocurilor. Odată ce acestea se vor realiza vom avea o justificare pentru a cere poliției să-aresteze și persecute pe cei care vând software piratat. S-ar putea totuși, până la urmă, să începem cu persecutarea vânzătorilor de software piratat cu toate că am prefera ca întâi să avem un partener pentru a le da o șansă celor care vând software-ul ilegal să apuce calea legalității. Noi ne-am dori ca aceasta să se întâmple înainte să fim nevoiți să începem o persecuție arbitrară

**PCG:** Chiar dacă există piraterie în



Romania, la baza ei nu stau românii. Nu că ei nu ar fi implicați prin vinderea CD-urilor ce conțin software ilegal, dar, acestea sunt produse în țări precum Bulgaria, deci practic Bulgaria este în cazul acesta locul de unde pirateria pornește. Nu credeți că s-ar putea opri pirateria din Romania prin oprirea fabricilor producătoare de CD-uri cu software piratat din Bulgaria?

**PL:** Absolut! Acum suntem în cursul aplicării unor importante presiuni asupra guvernului bulgar pentru a forța oprirea din lucru a producătorilor de CD-uri.

**PCG:** Știați că acum în Romania există organizația BSA care încearcă să pună capăt vânzării softului piratat? Nu credeți că acesta poate fi considerat un început?

**PL:** BSA are ca obiectiv principal partea de software folosită în afaceri. Piața de jocuri și divertisment are propriul ei păzitor, ELSPA (European Leisure Software Publishers Association). ELSPA a ajutat la stabilirea RASPA în Rusia și GSA în Turcia contribuind decisiv la eliminarea de pe piață a majorității producătorilor și vânzătorilor de software ilegal. La dezvoltarea rapidă care este așteptată din partea pieței de software din Romania ne așteptăm ca o parte din companiile românești să se alăture ELSPA pentru a se asigura că drepturile lor de autor sunt recunoscute și respectate în toată lumea. Aceasta, împreună cu crearea unui puternic sistem de distribuție al software-ului trebuie să rezulte în formarea RESPA (Romanian Entertainment Software Publisher Association).

Noi am prefera ca aceste asociații să fie în control. Dacă aceasta nu se întâmplă vom folosi fie BSA, fie MPA (motion picture association) pentru a ne proteja drepturile de autor.

**PCG:** Unul dintre motivele existenței pirateriei este și datorită faptului că jocurile piratate sunt mult mai ieftine decât cele originale. Nu credeți că firmele care ar dori să intre pe piața românească ar trebui să practice niște prețuri promoționale la începutul acestei "aventuri". Nimeni nu poate pretinde că poți veni pe piața de aici și să vinzi jocuri la același preț la care ele sunt vândute în Anglia! Acest fapt nu va avea nici pe departe un rezultat bun. Nu credeți?

**PL:** Desigur! Veniturile românilor sunt mult sub cele medii din Anglia. Astfel, noi va trebui să ne asigurăm că software-ul care este comercializat pe piața românească este la prețuri cât mai accesibile!

**PCG:** Poate o alternativă viabilă pentru companiile de jocuri ar fi să vândă jocuri fără cutie. Adăugând acest fapt la prețurile promoționale acest lucru ar putea fi o veritabilă lovitură. Considerați această alternativă ca pe una viabilă?

**PL:** Cea mai mare parte a prețului unui joc o constituie scrierea CD-ului și licențele pe care trebuie să le plătim producătorilor. Eliminarea cutiei ar reduce probabil costul jocului cu aproximativ 50p (6000 lei-Ed). În aceste condiții preferăm să producem un joc cu cutie și manual. Pentru a dezvolta o piață de entertainment trebuie să ne asigurăm că utilizatorii pot instala și utiliza software-ul cât mai ușor. Pentru a face acest lucru este nevoie de instrucțiuni, detalii ale poveștii jocului și alte astfel de elemente care te atrag cât se poate de mult de centrul acțiunii. Desigur, acestea ar trebui să fie în românește, acesta fiind și motivul pentru care trebuie localizată producția de manuale și cutii în Romania.

**PCG:** Ce experiență aveți în lucrul cu Romania (alte reviste, distribuitori...)?

## Frica de prețuri

După cum ați văzut, dispariția softului piratat nu va duce nici pe departe la existența unor prețuri mari. Ceea ce vedem noi acum la 500.000 - 600.000 sunt jocuri și prețuri pentru Anglia sau Statele Unite, nu pentru Romania. Când va exista doar soft legal la noi vor exista și prețuri core-spunzătoare și accesibile pasionaților de jocuri

**PL:** Avem o deosebit de importantă experiență în lucrul cu țările din Europa Centrală și de Est - am ajutat la dezvoltarea piețelor de software din Cehia, Ungaria, Polonia, Slovacia, etc. Companii ca JRC din Cehia sau IPS din Polonia s-au dezvoltat foarte rapid până la un nivel la care au sute de angajați și bilanțuri de milioane de dolari.

Noi vrem să găsim în Romania un partener de încredere cărui să-i oferim această experiență și să-l ajutăm să creeze o companie adevărată de distribuție de software.

**PCG:** Nu credeți că colaborarea dintre Electronic Arts și revistele de entertainment din Romania pot

avea un rol foarte important în oprirea vânzării de software piratat? Oare de fapt aceste colaborări nu arată interesul firmelor producătoare de jocuri în potențialul pieței din Romania?

**PL:** Sunt de acord. Revistele trebuie să arate publicului care este impactul negativ al pirateriei asupra dezvoltării pieței de jocuri. Românii sunt foarte pricepuți la jocuri și au un potențial real să devină jucători importanți în industria internațională de software. Revistele trebuie să arate aceste lucruri și să facă înțelese pierderile pe care jucătorii romani le suferă din cauza nivelului ridicat al pirateriei.

**PCG:** Ce alte modalități considerați că ar fi necesare pentru oprirea pirateriei în Romania?

**PL:** Noi ne-am dori foarte mult să putem găsi un partener în Romania cu care să colaborăm pentru a-i obliga pe distribuitori să vândă software legal. În cazul în care nu vom găsi acest partener vom fi forțați să începem persecutarea piratilor cât mai curând.

**INTERNET**  
viteza de transmitere a datelor  
2 Mbps

**PARTENERI**  
DeltaSoft - Brașov  
Verena - Sibiu  
Onix - Rm. Vâlcea  
ElectroOrizont - Tg. Mureș  
Romlotus - Galați  
Tomrad - Constanța  
M&M Computers - Ploiești

**ROKNET**  
Connection with the future

Serviciul INTERNET oferit de

**ROKURA**

București, str. Pitar Moș 20, sect. 1 / Tel: 01-211 1650 / Fax: 01-210 5201 / E-mail: office@roket.ro ; http://www.roket.ro



# Spec Ops

**Camil Perian nu a făcut această prezentare fără folos. Unii dintre noi trebuie să revină din când în când la realitate!**

**D**ezvoltarea deosebit de rapidă a jocurilor 3D a dus inevitabil la mari transformări în structura lor, ideea care le stă la bază, și mai ales o puternică și continuă diversificare a subiectu-

bil pe care îl puteți găsi și pe CD-ul acestei luni (din păcate există numai versiune de 3DFx). Prin Spec Ops se încearcă aducerea în lumea jocurilor a misiunilor la care iau parte rangerii, misiuni dezvoltate și deosebit de variate după cum vom vedea în continuare. Este acest fapt un punct marcat la rubrica realism? Indiscutabil, deoarece analizând acest aspect în comparație cu alte 3D shoot-ere observăm că la Quake majoritatea acțiunii este axată pe omorîrea monștrilor, la Tomb Raider 2 evitarea capcanelor este un scop în sine pe când aici varietatea misiunilor elimină monotonia care de multe ori intervine într-un joc de single-player.

## Realitate înainte de toate

Transpunerea realității într-un joc este una dintre cele mai dificile acțiuni pentru producătorii unui joc. Viața reală presupune evenimente aleatoare, posibilități foarte largi de decizie cât și o varietate deosebită a obiectelor ce pot fi folosite și a căilor ce pot fi alese.

Subiectul în Spec Ops este ceva destul de neobișnuit, simularea unei unități de rangeri nefiind poate o idee atât de captivantă. Aceasta este însă la prima vedere, deoarece documentarea și experiența realizatorilor jocului în acest domeniu îl fac pe cel ce îl abordează realmente să se implice în ceea ce face, multiplele posibilități de încheiere a unei misiuni fiind un element ce individualizează



această producție. Pentru a vă oferi însă cea mai precisă reprezentare am discutat direct cu producătoarea jocului, Sandra Smith.

**PCG:** Care este povestea jocului? Care îi este originea și cine a venit cu ideea?

**SS:** Cel ce a venit cu ideea este Mark Long, co-fondator al companiei Zombie. El și Joanna Alexander, al doilea co-fondator au fost profund implicați în cercetarea militară înainte de a înființa compania. Mark Long a fost chiar Ranger așa că informațiile majore despre misiunile și obiectivele lor au fost obținute la prima mână. Proiectul a debutat la începutul lui 1996.

**PCG:** De ce este totuși acest joc bazat pe rangeri? Experiența autorului este singurul mo-



tiv pentru alegerea lor?

**SS:** Datorită faptului că Mark Long cunoștea atât de bine acest domeniu am dorit să începem o serie care să aibă ca prim episod Ranger-ii. Zombie ia acum în considerare varianta creerii și a altor titluri Spec Ops în viitor, posibil Navy Seals sau simularea unor unități specifice unor țări cum ar fi SAS-ul din Anglia. Întreaga echipă care lucrează



lui și temei abordate.

S-ar putea pe undeva crede că epuizarea subiectelor care să-i atragă pe jucători s-a petrecut, însă acesta nu este nici pe departe motivul. El constă în dorința tuturor care abordează un joc de a obține ceva cât mai realist, cât mai aproape de adevăr cu putință, dacă nu din punct de vedere al subiectului atunci din punct de vedere al modului în care faptul supus jucării este simulat.

Zombie are acum pentru noi o astfel de mostră, un nivel juca-

(dreapta) Tablou de Ranger subintitulat "La stropit grădina"

(dreapta sus) Dacă noi am sta așa și am aștepta după colț Alex Bartic ne-ar numi pe toți pîndari și ne-ar reseta calculatoarele

(stînga sus) Napalmul este indiscutabil un compus chimic neagreat de inamici.

(stînga jos) Un ranger care încearcă să hoțească o mașină





la acest proiect s-a documentat deosebit de mult referitor la manevrele miliare. Am fost chiar la câteva focuri live, unde i-am putut urmări pe Rangeri la lucru. A fost o aventură foarte interesantă care ne-a dat de învățat.

**PCG:** Care este gama de misiuni la care jucătorul se poate aștepta? Credeți că existența unor obiective certe spo-

rește realismul jocului, deoarece, după cum știm, 3D shooter-ele de până acum nu au folosit posibilitatea existenței unui obiectiv real într-o misiune. În principal la unele jocuri ca Quake singurul scop era să omori monștrii în timp ce la Tomb Raider 2 scopul major rezida în evitarea tuturor capcanelor...

**SS:** În joc se găsesc 5 medii complet diferite fiecare cu propriile sale misiuni. Fiecare mediu va avea obiectivul său principal și obiective secundare care contribuie la realizarea sa. De exemplu, în primul mediu este să capturezi modulul informațional de pe avionul de spionaj Aurora și apoi să-l distrugi. Pentru realizarea acestui țel însă, trebuie întâi să oprești un camion care se află în drumul său către bază și să-i distrugi echipamentul radio pentru ca nimeni să nu poată transmite că tu te aflii în vecinătate. Pasul următor este recuperarea modulului informațional și distrugerea avionului până când Spetznatz-ul rusesc reușește să vină. Ultimul mini obiectiv este chiar scăpare din zona respectivă prin dis-

trugerea tunurilor anti aeriene. Aceasta este necesară pentru a facilita venirea avioanelor proprii să te ridice.

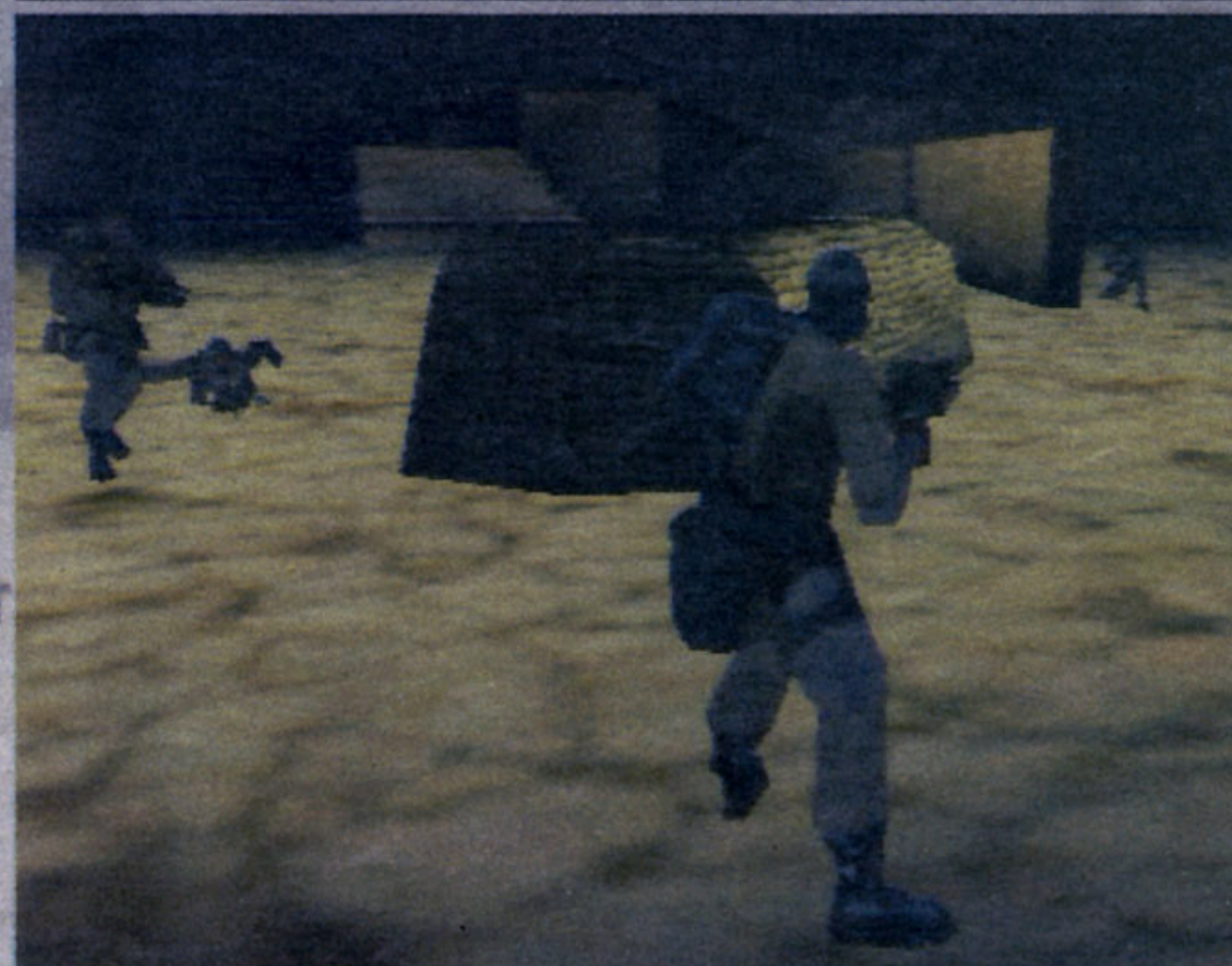
**"În multe cazuri îți vei omori adversarii numai pentru distracția pe care această activitate ți-o oferă. Încearcă să arunci grenade spre inamici. Este așa de distractiv să îi vezi cum sar în aer!"**

trece împreună peste toate documentele de design înainte de a trece la crearea efectivă a jocului. Ne-am dorit ca fiecare aspect al mediului și al obiectivelor să fie cât mai apropiat de realitate cu putință. Acesta este un element care ne aduce în fața concurenților noștri și crează un nou gen de joc unde simularea se îmbină cu acțiunea.

**PCG:** Este posibil să termini o misiune fără ați împușca toți adversarii cum ești nevoit să faci la alte jocuri de acest gen? Există vreo posibilitate de a evita confruntările ascunzându-te sau alegând mai multe drumuri pentru un traseu mai lung?

**SS:** Desigur, nu este nevoie de multe ori să omori aproape nici un inamic pentru ați îndeplini misiunea. În multe cazuri îți vei omori adversarii numai pentru distracția pe care această activitate ți-o oferă. Încearcă să arunci grenade spre inamici. Este așa de distractiv să îi vezi cum sar în aer! Te poți oricând ascunde de

Aceste misiuni sunt indiscutabil o parte importantă a realismului jocului. Noi chiar ne-am întâlnit cu tipi de la Special Operations pentru a



(stînga jos) Dacă te oprești și țintești atent vei avea mult mai multe șanse de reușită decît dacă ai alerga voios spre inamic.

(stînga sus) Trecînd peste acțiunea din imagine se remarcă excelentele efecte de lumină obținute pe plăcile accelerate grafic

(dreapta sus) Atacarea prin mai multe puncte asigură mult mai multe șanse de reușită.

(dreapta jos) Sandra primind explicațiile de rigoare de la un ranger.

inamicii tăi însă nu trebuie subestimați deoarece sunt foarte deștepti și în general te vor detecta dacă nu te ascunzi suficient de bine.

**PCG:** Scopul declarat al Spec Ops-ului este realismul. Nu crezi că ar fi fost mai realist dacă jucătorul ar comanda numai un Ranger și nu ar putea să comande pe rînd toți Rangerii din formație?

**SS:** Un lucru sigur se poate spune despre viața reală. Nu este tot timpul distractivă. Dacă am fi țintit spre un realism absolut jocul ar fi devenit destul de plictisitor. Rangerii nu sunt toți implicați tot timpul în "acțiune". De fapt, în marea majoritate a timpului ei stau ascunși de inamici ore întregi și așteaptă momentul i-

deal pentru realizarea atacului. Am vrut ca jocul să nu fie plictisitor așa că am adăugat elemente ca posibilitatea controlării pe rînd a tuturor Ranger-ilor sau luarea de pe morți a medikit-urilor sau armelor pe care aceștia le au în posesie. Hint: Dacă înveți să-ți folosești bine





Ranger-ii care te însoțesc vei deveni un expert în acest joc înainte de a-ți da seama.

**PCG:** Adversarii vor lucra în grupuri? Atacurile lor vor avea la bază colaborarea strategică dintre ei? Vor putea să te atace simultan prin față sau prin spate pentru a te prinde cât mai bine?

**SS:** Uneori ești atacat de câte o persoană, alteori de 3 sau 4 simultan în funcție de mediul în care te afli și dacă AI-ul lor le permite să te detecteze. Poți fi atacat din orice direcție. Venirile lor nu pot fi previzibile iar faptul că fiecare inamic are propria sa personalitate și un mod specific de a acționa vor îngreuna misiunea ta. Unii vor apărea pe furiș și vor încerca să te împuște, alții vor fi mai agresivi și vor veni direct spre tine în timp ce a treia variantă este a celor care vor încerca să te atace pe flancuri, când te aștepti mai puțin.

**PCG:** Cât de realist va fi jocul când va veni vorba despre personajele care se regăsesc în cadrul său? Sunt modele reale sau capitolul acesta este o simulare?

**SS:** Acest capitol este la fel de bine acoperit ca și celelalte din punct de vedere al

realismului. Majoritatea mișcărilor au fost capturate cu ajutorul unor componente ai Armatei și ai Forțelor Special deci mai realist de atât nu se poate. Deasemenea, toate uniformele sunt copiate după cele reale. Ori le-am fotografiat pe cele aflate pe Rangeri în timpul misiunilor ori pur și simplu am scanat materialele pe care le aveam la dispoziție.

**PCG:** Cât de mult va interacționa jucătorul cu mediul înconjurător? Ce aduce în plus Spec Ops față de clasicele ferestre ce pot fi sparte sau urmele ce pot rămâne pe pereți după ce tragi în ei?

**SS:** Jucătorul va avea posibilități foarte mari de a interacționa cu mediul înconjurător. Avem aici clasicele opțiuni pe care le-ai menționat alături de care se regăsesc altele cum ar fi arderea și fumegarea de foarte lungă durată când ceva este aruncat în aer precum și efectele pe care acestea, alături de gaze lacrimogene sau toxice le au asupra jucătorului. Stați într-un foc pentru câteva secunde și o

înțelegeți ce vreau să spun. Poți deasemenea să oprești vehicule care se află în mișcare aruncându-le în aer, moment în care textura lor, de fapt a bucăților care rămân din ele urmează a se schimba corespunzător.

Oh, uitasem să vă spun, avem niște efecte extraordinare de luminare dinamică. Când te apropii de o sursă de lumină poți vedea cum aceasta se reflectă pe chipul Ranger-ului. Acest efect este un punct important atât pentru aspectul general al jocului cât și sublinierea graficii 3D.

**PCG:** Crezi că sistemul de tragere este suficient de realist? Faptul că atunci când tragi din mișcare este mai puțin precis decât când tragi de pe loc nu ar fi trebuit să fie singurul element important la acest capitol. Mai sunt și alte caractere ce influențează acest fapt sau genul Tomb Raider va fi adoptat și la versiunea finală a jocului?

**SS:** Am încercat să facem sistemul de tragere cât mai precis cu putință. Mai sunt și alte elemente care influențează ținta cum ar fi poziția Ranger-ului în momentul în care aruncă grenade. Dacă el este culcat distanța la care aruncă este mult mai mică decât cea la care grenada ajunge dacă el ar fi în picioare.

**PCG:** În afară de rangeri vor mai fi și alte "unități" în joc?

**SS:** În afară de camioane, elicoptere, ș.a. Spec Ops îți oferă și posibilitatea comandării unor raiduri cum ar fi de exemplu chemarea unor unități aeriene care să-ți înece inamicii în napalm. Ne-am gândit să mai

adăugăm și alte elemente însă ar fi durat foarte mult iar jocul ar fi apărut foarte târziu.

**PCG:** Care crezi că sunt elementele principale care vor face din Spec Ops cel mai realist și cel mai căutat 3D shooter de pe piață?

**SS:** Alături de toate elementele menționate deja mai pot adăuga vocile Rangerilor care sunt voci reale, înregistrate în timpul simulărilor pe care ei le realizează. Realismul pe care noi am încercat să-l transpunem poate fi chiar privit în 2 feluri, pe de o parte realismul implementării în joc a Rangerilor, fețe, haine, mișcări cât și al desfășurării acțiunii al modului în care obiectivele se pot atinge.

După spusele producătoarei jocul se va bucura de un deosebit succes iar transpunerea plină de realism a Ranger-ilor și acțiunilor lor, începând cu texturile fețelor și ajungând pînă la obiectivele misiunilor nu pot decât să adauge un grad deosebit de ridicat de realism. Un lucru pe care acest joc îl are și nu s-a menționat este posibilitatea realizării unui joc cooperativ real. Posibilitatea de a-ți pune coechipierii să realizeze alături de tine capcane sau încercuiri este un lucru extraordinar care la alte producții, cum ar fi Quake, nu se poate realiza decât în multi-player. Dacă Spec Ops ne va aduce tot ceea ce promite rămîne de văzut însă la versiunea finală.



să



**VTCD VIDEOTON**

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

**Compact Disc Factory Ltd.**

**H u n g a r y**

**10 YEARS**



**IN THE CD INDUSTRY...**

**COMPACT DISC  
COMPACT TECHNOLOGY  
COMPACT SERVICE**

**VIDEOTON**

☎ +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

✉ Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





# DUNE 2000

LONG LIVE THE FIGHTERS!



Deși are capul roșu, corpul albastru și picioarele verzi nu este nici Harkonnen, nici Atreides și nici Ordos. Este pur și simplu Alex Bartic.

Jocurile de strategie sunt frumoase. Sunt poate cele mai interesante jocuri dar, din nefericire, și cele mai dezechilibrate dintre toate, existând doar câteva excepții notabile, invocate adesea de către jucătorii dezamăgiți. Dune 2 este una dintre aceste excepții, având la bază o povestire superbă - Dune de Frank Herbert, câștigătoare a premiilor Hugo și Nebula, o carte de referință a lumii SF-ului. Ce-i lipsește Dune 2-ului? În principal una dintre cele mai importante opțiuni - multiplayer-ul cât și posibilitatea de a selecta grupuri de unități pentru a le trimite într-o misiune specifică. Grafica este și ea la nivelul anului la care a apărut jocul - 1992, iar misiunile sunt destul de simple și se desfășoară pe hărți mici. Totuși Dune 2 a fost pri-

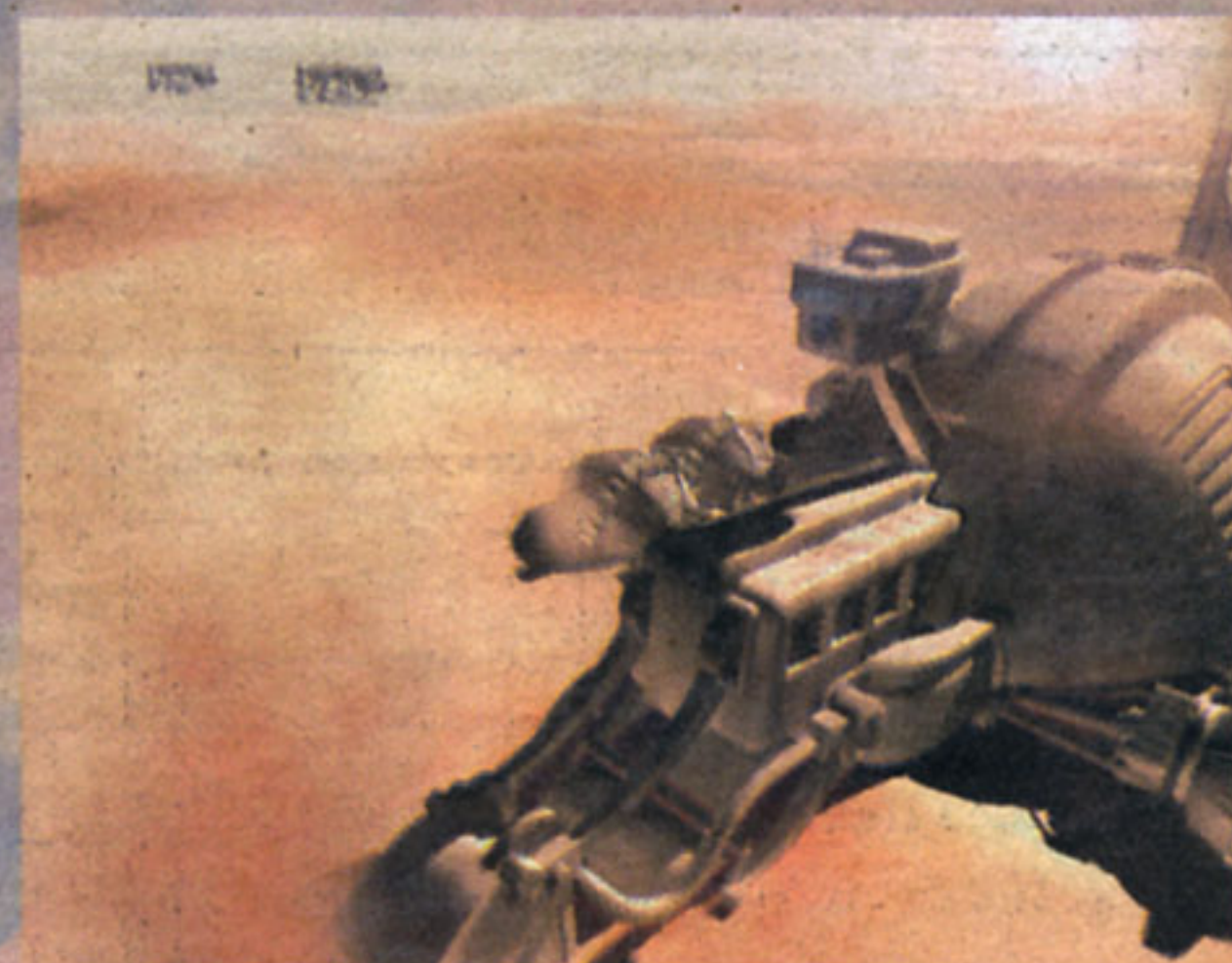


mul joc cu adevărat de strategie și cu siguranță unul dintre cele mai îndrăgite și jucate din istoria computerelor. Au existat întotdeauna zvonuri legate de lansarea unui Dune 3, C&C și mai recent RA trecând prin această ipostază de presupus moștenitor al monstrului sacru, evident fără nici un suport real. Iată însă că după aproape șase ani cei de la Westwood s-au gândit să facă o surpriză fanilor și au anunțat pe 15 ianuarie apariția, în vară, a Dune 2000 - Long live the fighters!

Dar să vedem despre ce este vorba... Dune 2000 este de fapt Dune 2 cu o grafică net superioară - rezoluție 640x480+, cu 16 și 8 biți (pentru viteză mai mare), cu un nou set de sunete, animații și misiuni, dar care la bază are toate unitățile prede-

cesorului, cu excepția unui inginer capabil să repare vehiculele. Aspectul exterior al jocului a fost modernizat, păstrând însă din punct de vedere vizual liniile originale, astfel centralele eoliene, devastatorul, carry-all-ul și marea majoritate a unităților fiind ușor de recunoscut. Filmul original, regizat (cel puțin o parte din el) de către David Lynch, i-a inspirat pe cei de la Westwood la costume și le-a furnizat, se pare, o parte din imaginile pentru scenele video. Cartea, la rândul ei, a dus la apariția mercenarilor și a comercianților ca tabere distincte, care pot fi înfruntate (dar cu care nu se poate juca), asta în afară de cele trei case principale, devenite clasice: Atreides, Harkonnen și Ordos.

Sardaukarul imperial ține în continuare partea harkonnenilor și în general oricui luptă împotriva casei Atreides, care este sprijinită de fremeni, oamenii ai nisipurilor și călăreți ai viermilor. Comercianții, la rândul lor vor încerca să saboteze casa







Atreides, care nu pare prea iubită prea mult nici măcar de mercenari. În rest balanța jocului este aceeași, unitățile trag și rezistă așa cum mulți dintre noi mai ținem minte din original.

Hărțile au fost și ele aduse la un nivel superior, cel puțin ca dimensiune, iar misiunile au fost refăcute din cap în coadă, devenind mult mai diversificate.

Spice-ul sau pe românește mironia a rămas în continuare resursa principală a jocului, păzită de către giganticul shai-hulud - viermele de nisip, lung adeseori de 1-2 kilometri și capabil să înghită un harvester și excorta lui fără prea mari remușcări și dificultăți.

Interfața este împrumutată direct de la C&C, care l-a rândul ei era o variantă mult îmbunătățită a celei din Dune-ul original. Pe deasupra există posibilitatea setării de bookmark-uri - puncte pe hartă la care te poți întoarce dintr-o apăsare de tastă.

Multiplayer-ului i s-a dat de această dată o mare importanță, acesta fiind motivul principal al acestei reapariții, de altfel binevenită. Protocoalele suportate sunt cele clasice din RA - TCP/IP, IPX, modem și serial.

Numărul de jucători este încă necunoscut, deși înclin să cred că este vorba de opt în rețea și evident doi prin modem sau serial.



Westwood Online este oferit ca serviciu gratuit tuturor celor care au o conexiune decentă cu Internet-ul.

Engine-ul este cel din RA, dar cu o grafică net superioară, mult mai bogată în detalii și elemente decorative. Totuși acesta nu este atât de avansat ca cel din Tiberian Sun, fiind inexistentă o simulare 3D a terenului, deci dunele omniprezente în carte sunt de-a dreptul plate, singurele lucruri mai elevate fiind stâncile și clădirile. Totuși fumul, urmele rachetelor și exploziile sunt semitransparente, iar ultimele mai benefică și de un sistem de particule pentru a arăta cât mai realist.

Muzica jocului este de-a dreptul splendidă, o parte din ea fiind de asemenea luată din film, iar sunetele vor fi și ele



destul de asemănătoare cu cele din varianta originală.

Poate că se vor găsi unii care să afirme că povestea care a stat la baza jocului nu pomenea nimic de tancuri și lansatoare de rachete care să fugă pe nisip de viermi și să tragă în ei de pe stânci, dar în definitiv cine are asemenea probleme nu are decât să joace Dune 1, care respectă mult mai bine cartea originală, și care este la rândul lui un clasic al RPG-urilor.

Dune 2000 va rula (probabil) foarte bine pe un P133 cu 16MB și Windows 95, iar noi sperăm că va atinge succesul glorioșului său predecesor. Cât de curând vă vom aduce o prezentare completă a acestui joc.





# Unreal

**Între Radu Leșanu și Unreal există o asemănare și o deosebire. Asemănarea este că ambii s-au lăsat mult așteptați. Deosebirea este că Unreal a confirmat așteptările...în timp ce Radu...**



**D**e când au apărut jocurile 3D arcade, li s-a reproșat designerilor că nu respectă realitatea. De câțiva ani încoace, Epic ne promite că va veni cu revelația acestui gen, un joc ce prin engine-ul și ideile pe care le are va îndrăzni să producă senzația unei adevărate lumi virtuale. Primit de public cu entuziasm, proiectul mult așteptat nu a fost încă finalizat, întârzierile sale mărind și mai mult personalitatea viitorului joc.

În ultimul timp, însă, jocul începe să prindă un contur concret, pe Internet abundând de imagini din așa-zisele versiuni test. Foarte interesant este că deși nici o bucată de cod nu a fost făcută publică încă, pe Internet se pot găsi documentații, editoare, resurse de toate tipurile până la ghiduri și chiar...romane! Mai puțin supuse speculațiilor sunt câteva aspecte pe care autorii au ținut să le precizeze și pe care voi încerca să le sistematizez în cele ce urmează.

## Povestea jocului

Ideea de la care se pornește este una familiară: fiind la bordul unei nave-închisoare, ce urmează să te transporte într-o zonă îndepărtată a galaxiei, gravitația unei planete misterioase forțează o aterizare nedorită.

Povestea Unreal, se împletește pe măsură ce joci. În timp ce încerci să scapi din navă și să te înarmezi, constăți că în apropiere se petrec lucruri cel puțin bizare: zgomote înspăimântătoare învăluiesc atmosfera și țipete încep să îți distragă atenția către exteriorul navei. Vei afla mai târziu că ai pătruns, fără să vrei în mijlocul unui conflict între două rase de alieni. Nali este o specie liniștită ce a fost subjucată de războinicii Skaarj. Ca de obicei personaj pozitiv, te hotărăști să-i ajuti pe Nali să se elibereze de stăpânirea terifiantă Skaarj. În acest context, interacțiunea cu ființele prezente în joc implică mai mult decât violență. În aventura ta, de multe ori vei fi nevoit să pui arma de-o parte și să urmărești unul dintre mulții ghizi Nali, către vreo locație secretă.

Nava-închisoare va constitui un nivel tutorial, în care vei învăța să folosești comenzile jocului, să tragi cu armele disponibile sau să utilizezi obiecte.

Pentru a mări realismul acțiunii, peste tot vor fi prezente jurnale, gata de a conferi un sens tuturor acțiunilor tale, precum cărțile din Diablo. Nici iubitorii de Quake nu vor fi dezamăgiți, jocul având și fazele de

bătăie și violență pure.

Armele vor avea două moduri de foc. Arma cu care începi, Disruptor Pistol, eliberează un proiectil de energie, cu o cadență relativ scăzută. Funcția sa secundară este eliberarea unei bule mai mari, pe care o încarci, evident cu costul unei mai mari cantități de muniție. A doua armă disponibilă poartă numele de Auto mag. Funcționând în mod similar cu un pistol automat, această arma este destul de rapidă și de precisă. Funcția ei secundară se aseamănă cu un "foc de gangser":

arma trage mai rapid, consumă mai multă muniție și este rotită cu 90 de grade, așadar complet orizontal. Există și un tip de pușcă, Flak Gun-ul, ce trage cu o încărcătură de metal. În mod normal încărcătură ricoșează, așa aceasta devine periculoasă în spații închise sau dacă este folosită lângă un obiect. Lansatorul de rachete (numit 8-ball Gun) va putea trage fie cu proiectile normale, fie cu grenade. Există o armă numită RazorJack ce trage cu un fel de lamă. În modul secundar de foc, lama va ricoșa din pereți și obiecte, exact ca la un joc de biliard. Vei putea folosi și BioGunul, o armă ce trage cu o bulă de reziduri (ale minereului extras de pe planetă). Această bula are obiceiul de a exploda când atinge vreun alt jucător sau monstru, altminteri lipindu-se de pereți. Apoi începe să se evapore și va dispărea curînd. Aceasta cu excepția cazului în care se apropie cineva prea îndrăzneț, moment în care, de asemenea, va exploda. Dacă două astfel de proiectile se lovesc între ele, provoacă o mare explozie verde.

Designerii au avut în vedere să nu debalanseze armele (precum sunt la Quake 2, de exemplu). Așadar, chit că inamicul are o armă superioară, asta nu înseamnă că ești extraordinar de dezavantajat. Echilibrul armelor este, după părerea mea, ceva esențial.

## Grafica

Jocul este full 3D însă se vor folosi tehnici speciale pentru a as-



cunde fețele poligoanelor. Astfel creațiile jocului vor avea forme rotunde, prin eliminarea vîrfurilor ascuțite ce dădeau acel aspect poligonal.

Cele mai uimitoare efecte probabil vor fi texturile animate (Animated RealTime Textures) care vor simula în mod realist suprafețele de apă, lavă, cristale sau obiecte. La suprafața fluidelor se vor putea observa curenți și mișcări foarte naturale, ce vor mări realismul jocului. De asemenea, pentru simularea lichidelor și a energiei se folosesc modele de engine bazate pe fractali.

Efectele de lumină sunt și ele impresionante. Lămpile, de exemplu, vor fi foarte realiste: dacă te uiți înspre ele, imaginea devine difuză; dacă te apropii de ea, ecranul începe să se albească.

Mediile din Unreal sunt complexe, cuprinzînd mai multe tipuri ce se întrepătrund în mod natural: nave futuriste, caverne, castele, zone deschise. Arhitectura, deși are un aspect familiar, va contribui la redarea unei lumi specifice, cu elemente de decor proprii. În realitatea creată își au loc și elemente cunoscute: cărți, scaune sau mese. Muzica tehnologică, care este în mod accentuat interactivă și sunetele, realizate prin metode originale, vor contribui și ele la dinamismul jocului.

Arhitectura nivelelor va fi bazată pe





hub-uri, asemănătoare uniturilor de la Hexen și Quake 2. Va exista o continuitate între nivele (denumire deja improprie), astfel că în timp ce parcurgi un coridor, de exemplu, jocul va încărca nivelul următor. Această impresie de lume fără discontinuități, a fost una dintre primele implementări noi propuse de Unreal. Deși calitatea efectelor este radical îmbunătățită pe cartele cu accelerare 3D, efectele nu vor fi absente în cazul unor plăci video normale.

### AI-ul monștrilor

Este de acum bine cunoscut faptul că dezvoltarea AI-ului ce va fi folosit în Unreal a fost lăsată pe seama lui Steven Polge, autorul Reaper Boților de la Quake (unii dintre cei mai tari boți realizați pînă în momentul de față).

Inteligența artificială a monștrilor va fi tratată în două moduri. În primul rând, prin programarea în UnrealScript, vor fi posibile definirea unor tipuri de acțiuni cum ar fi patrularea, iar prin folosirea acestora se poate desăvârși un comportament specific pentru fiecare monstru.

Ca o noutate, fiecare monstru va fi înzestrat cu o inteligență proprie, variabilă, care va determina acțiunile sale. Astfel monștrii mai inteligenți se pot ghida după sunete, nu cad în capcanele pe care le foloseai la alte jocuri și pot găsi noi metode de abordare. Se poate așadar, în sfîrșit, vorbi de inteligența artificială.

Pentru a obține acel comportament inteligent despre care vorbeam autorii au introdus cîteva noțiuni de bază, ce formează motorul comportamental al monștrilor. Astfel, creaturile au o percepție spațială mult îmbunătățită: pe unde trec își înregistrează zona prin așa numitele noduri de drum, planificarea atacurilor fiind evident îmbunătățită de cunoașterea geografiei locului.

La jocurile de același tip, prin dificultate mărită se înțelegea un număr mai mare de monștrii, care produc mai mult damage și care, eventual, sunt mult mai agresivi. Unreal respinge această concepție; pentru a mări dificultatea el nu face uz de monștrii interminabili, foarte plictisitori și stereotipi. În schimb, el vine cu grupuri de 3-4 monștrii inteligenți, care în mod surprinzător vor acționa în echipă pentru mărirea eficienței. Structura unei echipe presupune un conducător, care dă ordine la ceilalți. Ordinele pot varia de la cele de atac, deplasare pînă la retragere pentru o eventuală

refacere. Dacă liderul grupului este ucis, ceilalți monștrii vor începe să acționeze anarhic, fiind așadar foarte vulnerabili.

Scopul înzestrării monștrilor cu inteligență este de a face din ei niște oponenti apropiați de cei umani. Scopul lor va fi, astfel, nu doar să te omoare pe tine, ci să rămînă și ei în viață, modul de comportament modificîndu-se ca atare. Se vor retrage, în consecință, în momentul în care observă ca situația le este defavorabilă, refăcîndu-se apoi și atacînd în alt moment al jocului.

De asemenea, ei sunt în stare să evalueze dacă modul bătăliei îi dezavantajează prin vreun fel, și, ca atare, din nou se vor retrage.

### Modul Multiplayer

La fel ca în Quake 2, jucătorul își poate alege înfățișarea personajului (dintr-o mare varietate de personaje masculine și feminine) precum și poziția armei (stînga, dreapta, centru).

Se pare că, din cauza îmbunătățirii AI-ului monștrilor, jocul în mod cooperativ (care este cam insipid în cazurile Quake și Quake 2) va fi reabilitat. Cu toate acestea, cea mai așteptată implementare este cea cu privire la saltul de pe un server pe altul. Probabil nu era de ajuns că lumea din joc este fluentă, neexistînd discontinuități; designerii au implementat în joc această posibilitate, universalitatea jocului devenind covîrșitoare. Astfel, pornind de la un server, poți intra într-un teleportor și te trezești într-o altă lume, unde găsești alți inamici. Vă dați seama ce interesantă ar fi o urmărire realizată pe mai multe servere. Implementarea acestei facilități se va putea face de însuși utilizator prin intermediul editorului, operația fiind cît se poate de simplă.

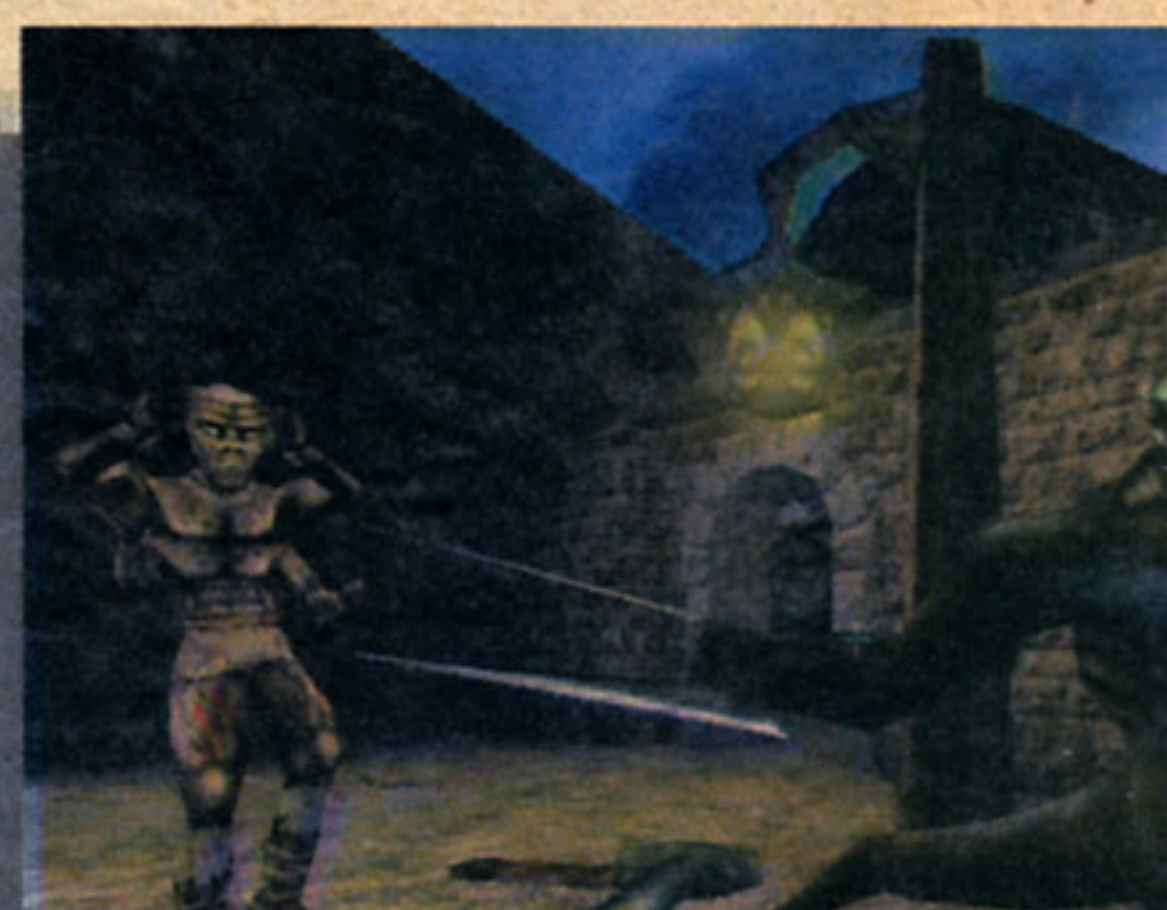
Imediat ce va fi lansat jocul, la adresa de web <http://www.unreal.com> vor fi permanente monitorizate servere ce rulează Unreal, astfel că găsirea unui loc de confruntare va fi extrem de facilă.

Toate acestea evidențiază tendința producătorilor de jocuri de a transforma Internetul în loc de desfășurare al jocurilor.

### Customizare

Posibilitatea de a putea modifica jocul după propria imaginație, mărește în mod substanțial atractivitatea sa. Precum Quake era înzestrat cu un limbaj special, QuakeC, Unreal va beneficia și el de astfel de limbaj propriu, UnrealScript, un limbaj evoluat, bazat pe obiecte, asemănător în multe privințe cu Java. Apoteoza posibilității de modificare o constituie însă UnrealEd, programul care te va lăsa să modifice aproape fiecare aspect al jocului, de la editarea de nivele (editorul este vizual) pînă la editarea monștrilor. UnrealEd este într-atît de complex încît va fi lansat ulterior jocului, în propriul set, cu manual și exemple. O versiune demo a sa va fi totuși prezentă pe CD-ul original al jocului.

Ce introduce nou acest editor este ușurința cu care se pot modifica diferitele aspecte ale jocului: texturile pot fi alese din biblioteci cu mii de imagini,



monștrii pot fi realizați din cîteva clickuri, interfață intuitivă, vizuală ce permite și celor necunoscători să-și creeze propriile nivele cu propriile scenarii intrinseci.

### Concluzie

Deși cea mai mare necunoscută a jocului rămîne data apariției acestuia se pare totuși că mult nu mai este deoarece exista deja versiuni beta limitate, special realizate pentru presă.

În acest sens, strategia adoptată de cei de la Epic este situată la polul opus față de cea pe care a utilizat-o id-ul: aceștia din urmă au căutat să scoată cît mai repede pe piață producția lor Quake 2, trecînd peste faptul că versiunea pe care au comercializat-o era la o distanță destul de mare de a fi completă. În schimb, cei de la Epic vor cu tot dinadinsul să scoată o versiune la care să nu fie nevoie de îmbunătățiri ulterioare substanțiale, o versiune cu adevărat finală. Probabil că însăși apariția Quake 2-ului a amînat lansarea jocului ce fusese anunțat inițial ca fiind un Quake-Killer.

Dacă Quake 2 nu ne-a impresionat și nu a făcut impresia că este un veritabil Quake-Killer, oare Unreal va reuși acest lucru?





# COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

**Citind titlul ați putea crede că Alex Bartic este un comandant și un cuceritor. Vă înșelați. El este singurul din redacție care a mâncat tiberium.**

**C**ommand&Conquer. Primul joc de strategie modernă care a permis înfruntarea dintre doi oameni, punând pentru câțiva ani inteligența computerului pe un loc secund. Primul joc care simula, la un nivel foarte redus, un teren 3D. Primul joc de strategie devenit cu adevărat ultrapopular, mai cunoscut decât predecesorul său Dune 2 și Warcraft la un loc. Primul Război Tiberian. A urmat Red Alert, al doilea ca apariție și primul din punct de vedere al desfășurării acțiunii. Mig21, submarine, nave și chrono-tankuri au venit să completeze realitatea paralelă creată de C&C. Dar saga nu s-a oprit aici ... C&C Tiberian Sun, cel de-al doilea Război Tiberian urmează să zguduie curând



computerele gamer-ilor și firmele concurente.

GDI a câștigat războiul, distrugând templul NOD și ucigându-l pe Kane, cel care cu ajutorul călătoriei în timp care a preluat puterea în URSS. Prin această victorie, nemaiavând adversar, GDI-ul și-a pierdut sensul existenței și a fost desființat de către ONU pentru a nu deveni ei înșiși

un pericol pentru umanitate. În tot acest timp, în ciuda eforturilor oamenilor de știință plaga tiberiumului a continuat să se extindă pe toată suprafața globului, transformând rapid Pământul într-un deșert populat de tot felul de creaturi mutante. La această amenințare se adaugă și reconstrucția bazelor subterane secrete ale NOD-ului, condus din nou de Kane, care a fost readus la viață cu ajutorul tiberiumului și al implanturilor cibernetice. GDI-ul, învingătorul de odinioară este și el refăcut de către generalul James Solomon, iar războiul se declanșează din nou, de data aceasta cu șanse net superioare pentru NOD, care reușește să cucerească aproape toată planeta.

Jocul începe în prima perioadă a secolului 21, cu debarcarea trupelor NOD în ultimul bastion al GDI - Antarctica, continentul de

gheață. Civili nu mai sunt luați în considerare. Chiar și fără război specia umană pare compromisă, iar violența și cruzimea se pot declanșa de ambele părți într-un conflict total. Tiberium-ul a creat o nouă rasă de oameni - mutanții, respinși de către ambele tabere în ciuda evidentei lor capacități de supraviețuire în iadul bihazarduos în care s-a transformat Pământul.

Spre deosebire de C&C





și RA, acțiunea din TS este extinsă, ea desfășurându-se pe o porțiune mult mai mare din suprafața globului. Jucătorul va avea ocazia unei reîntâlniri cu tancurile și trupele clasice de infanterie din C&C și va fi probabil uimit de tehnologia ultrasofisticată pe care cele două părți o aruncă în luptă pentru a se distruge una pe alta. Dintre noile unități cele mai impresionante par a fi disruptorul (un fel de sonic tanc), hover-tancurile (vehicule capabile să leviteze la o mică înălțime) și Hunter Seeker-ii. Așa cum se putea observa în finalul C&C-ului, în TS au apărut "mech"-ii, adevărate costume blindate și înarmate, conduse de un om și capabile să reziste atât focului inamic cât și pericolului natural, reprezentat de tiberium. Nici chiar dispariția Tanyei nu trebuie regreată de nimeni, ea fiind înlocuită cu o femeie-commando, în același stil dar de departe mult mai eficientă decât predecesoarea ei.

Spre deosebire de C&C și RA, TS are o nouă facilități, întâlnită de altfel la unele din cele mai noi jocuri de strategie: experiența. Cu cât o unitate luptă mai mult timp cu atât anumite caracteristici ca armura, puterea, viteza sunt îmbunătățite vizibil, sporindu-i astfel utilitatea și importanța. Anumite clădiri pot fi și ele upgrade-uite, contra cost însă. Pe deasupra din masa de mutanți care mișună peste tot pot fi recrutați și unii folositori în lupta împotriva adversarului.

Pentru a păstra stilul C&C-ului, cei de la Westwood nu au mers pe soluția sigură a sporirii tipurilor de unități. Astfel numărul total este mai mare, dar nu cu mult, fiind inexistente unități multiple cu același rol de aceeași parte. La fel ca și în seriile precedente, în anumite misiuni apar unități specializate, care însă dispar la următoarea și mai ales nu sunt accesibile în multiplayer. În același timp fiecare unitate va avea atât puncte forte cât și anumite slăbiciuni, un călcâi al lui Ahile care îl va forța pe om să joace diversificat, și



cu altceva pe lângă sute de tancuri pe care aveam ocazia să o admirăm într-un deathmatch RA.

Dacă până acum nu exista decât zi, situația s-a schimbat radical prin apariția misiunilor de noapte - infiltrări, sabotaje și dezinformări la comandă. Hartile sunt de mai bine de două ori mai mari decât cele din RA, iar acestea erau la rândul cât 2-3 din C&C, deci o suprafață de joc mult sporită. Acest lucru se datorează și conștientizării unei operațiuni regionale ca o succesiune de misiuni care se desfășoară relativ pe aceeași hartă, eventual ziua și noaptea: în prima îi sabotezi radarul, în a doua îi tai căile de aprovizionare iar în ultima îl ștergi de pe fața pământului ...

Câmpul de luptă nu mai este ce a fost cândva, a evoluat împreună cu conceptul



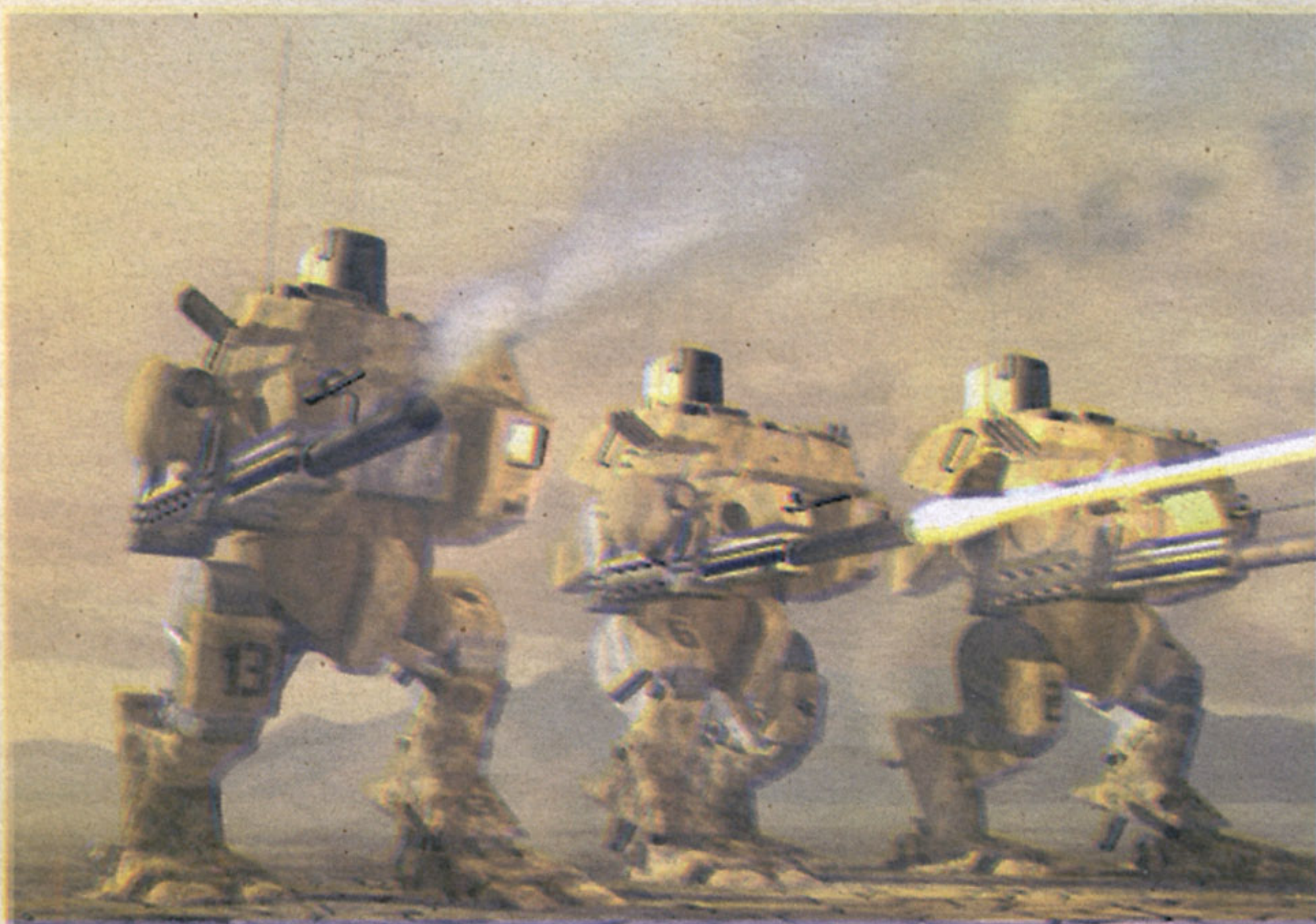
de joc de strategie: a devenit 3D, cam ca la TA, deține un ecosistem care interacționează cu bătălia și mai ales are elemente dinamice, printre care câmpuri de gheață și dealuri care pot fi distruse. Anumite forme de relief și construcții umane modifică mult mai pregnant parametrii de acțiune ai unităților, cele mai bune exemple fiind autostrăzile, pe care tancurile se mișcă cu viteză superioară celei realizate pe orice alt tip de teren și dealurile, unde în sus situația este cu totul invers decât în jos.

Creditele care asigură construcția de noi structuri și unități sunt obținute tot din tiberium, unica resursă din TS: "adăugarea resurselor multiple schimbă ritmul și dinamica jocului până la un punct de unde nu mai este C&C" - Westwood. Datorită acestei idei au preferat să creeze mai multe tipuri de tiberium, care de altfel este mult mai periculos și mai greu de colectat decât cel din C&C-ul original.

AI-ul prezent în RA era mult superior celui din C&C. Fiind a treia generație TS







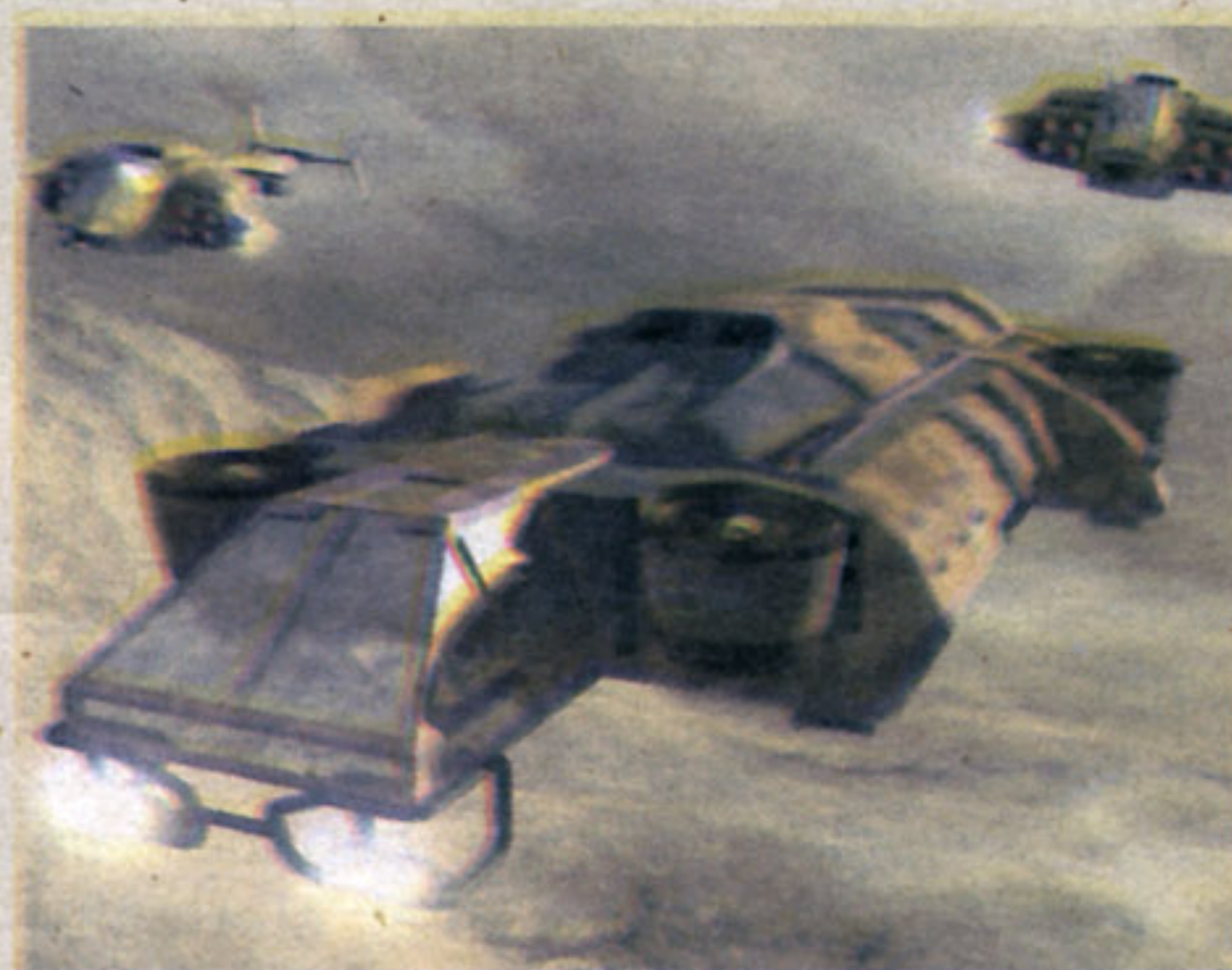
vine și el cu o variantă mult îmbunătățită, bazată pe un sistem dual: script-uri (prezente în multe alte jocuri, dintre care TA este cel mai reprezentativ) și metode euristice, care îi vor permite computerului



să învețe din propriile greșeli, autoperfecționându-se până acolo încât să-l bată pe om prin strategie&tactică și nu prin posibilitatea comandării simultane a zeci de unități în timpul unui atac.

Skirmish-ul, sau modul de luptă în afara campaniei doar pentru confruntare de antrenament cu AI-ul, a fost îmbunătățit și adus cu mult peste posibilitățile concurenței. Acum pot fi până la șapte tabere controlate de computer și evident una de către om. Din nefericire nu se știe mai nimic legat de posibilitatea de a juca doi oameni contra doi computere sau de două perechi - om și computer fiecare.

Multiplayer-ul a rămas standard, protocoalele clasice IPX și TCP/IP plus



suportul de joc în doi pentru modem și cablu serial. Pe rețea merg până la opt jucători, dar nu se știe nimic legat de sistemul de alianțe, care a evoluat în ultimul timp, cel din TA depășindu-l cu mult pe cel prezent în RA. TS oferă celor cu acces Internet posibilitatea de a juca gratis pe Westwood Online, propriul lor serviciu, dotat cu un sistem de salvare a scorurilor și rangurilor atinse în cadrul bătăliilor. Avantajul WO asupra Internet Gaming Zone (serviciul similar oferit de Microsoft pentru jocurile proprii, cele ale Lucasarts și nu numai) este o interfață integrată acum în joc, care nu necesită soft suplimentar gen Internet Explorer sau mai vechiul Westwood Chat, extern C&C-ului.

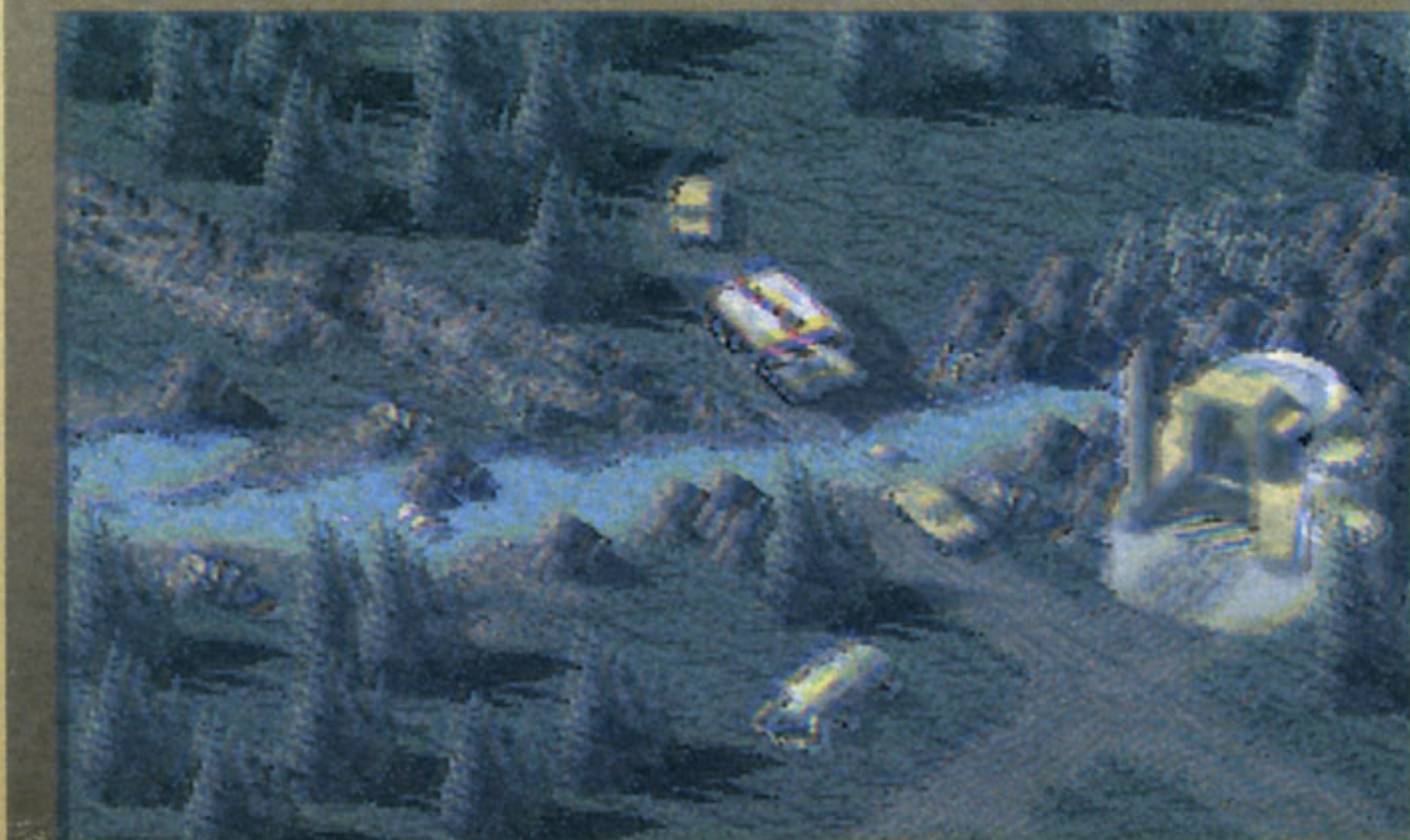
Grafica, așa cum se poate observa și din screenshot-uri a evoluat ceva de la RA. Sistemul folosit în acesta era destul de simplu: fiecare unitate (în afară de infanterie) avea 16 poziții în care se putea afla și (uneori) o turelă, realizată similar, dar cu o rotație independentă de cea a corpului principal. Datorită terenului de luptă 3D acest sistem cade, numărul de poziții necesar fiind mult prea mare (cca 16\*8), ceea ce ar duce la un consum

## Command & Conquer

La sfârșitul secolului 20, după ce Stalin a fost înfrânt de către aliați, Pământul este lovit de un asteroid purtând cu el o ciudată formă de viață, tiberium-ul, capabilă să producă mutații plantelor și animalelor. Pe fondul acestui dezastru se declanșează atacul frăției NOD, o organizație malefică hotărâtă să cucerească lumea prin orice mijloace, împotriva căreia este creat de către ONU GDI-ul. Apărut în 1995, C&C este primul joc de strategie de la Westwood care are suport multiplayer, doi oameni prin modem și serial și patru în rețea. Bazat pe același engine ca și Dune 2, C&C are și



multe din problemele acestuia, printre care și AI-ul ciudat, incapabil să spargă un prăpadit de zid și să intre sau să iasă din propria bază. Versiunea inițială mergea sub DOS, la o rezoluție de 320x200, dar grafica era oricum mult mai bine realizată decât cea din Dune 2. C&C a fost considerat un joc mult mai echilibrat decât succesorul său RA. După el a mai apărut un disk de misiuni - The Covert Operations, care nu prea aducea nimic nou, și C&C Gold, varianta de Win95 cu grafică SVGA. Jocul rula bine pe un 486 DX2 cu 8MB RAM.





## Red Alert

Istoria nu este chiar așa cum o știm noi. Hitler nu a ajuns niciodată Căpitan al Reich-ului și mai apoi Fuhrer. Stalin a declanșat în locul lui cel de-al doilea război mondial, folosind tehnologii și arme mult mai avansate decât se aștepta cineva. Red Alert este povestea acestei lupte între Europa și Rusia. Apărut în 1996, RA a fost unul dintre cele mai jucate jocuri de strategie, și primul de la Westwood care are interfață nativă de Windows95, cu rezoluții de 640x400 și 640x480. Față de predecesorul său - C&C, RA are



un AI mai inteligent, alte unități și structuri și cel mai important lucru, trupe aeriene și navale. Resursa principală o constituie metalul, cu ajutorul căruia se construiesc unitățile și clădirile. Suportul multiplayer a fost extins la 8 jucători prin rețea. RA-ului i s-au adăugat în timp Counterstrike și The Aftermath, două add-on-uri interesante, dar care au reușit să distrugă prin noile unități cu care veneau echilibrul destul de precar în care se afla jocul. Sub Win95 jocul merge foarte bine pe un 586 DX5-133Mhz cu 16MB RAM, deși Westwood recomandă un Pentium.

foarte mare de memorie. În același timp realizarea unor unități foarte apropiate de realitate și de jocurile precedente din 60-100 de poligoane este dificilă, iar creșterea numărului acestora ar duce la sufocarea microprocesorului (Total Annihilation omoară microprocesorul cu numai 50-60 de poligoane + AI). În același timp Westwood a folosit în Blade Runner, ultimul lor joc, o tehnologie numită Voxel, care permite atașarea de informații 3D unui pixel dintr-un bitmap, în acest fel fiind posibile rotații în spațiu. Programatorii TS au modernizat această tehnologie, adăugându-i și un modul de umbră dinamică, în funcție de iluminare, ieșind DPS (Dynamic Phong-Shaded Voxels). Avantajul - viteză, unități mult mai fru-

moase și mai detaliate, și un joc care să ruleze și pe computerele oamenilor obișnuiți. Cât despre iluminare, la o misiune de noapte trebuie să existe și ceva lumină artificială. Și dacă tot au băgat lumini, au hotărât să le facă și colorate, pentru a crea o atmosferă și mai realistă. În același timp au introdus și umbre, inclusiv la copaci, iar acest lucru se poate observa foarte bine din imagini. Exploziile sunt formate din bitmap-uri foarte frumos realizate și îmbinate, lucru deja clasic la mai toate jocurile de strategie. Apa unui râu sau lac reflectă și ea diversele obiecte sau bubuituri din aer sau de pe mal.

Sunetele sunt evidente în stilul celor din C&C și RA, iar muzica păstrează rețeta clasică - track-uri audio.



Jocul este într-un stadiu destul de avansat, marea majoritate a unităților, AI-ul și grafica fiind deja implementate. Cei de la Westwood nu au dat o dată exactă de apariție, preferând să anunțe TS pentru cândva în a doua jumătate a anului, însă cu mult înainte de Craciun. Tot ce ne rămâne de făcut este să așteptăm acest joc de excepție, fiind evident că TS-ul este cu adevărat un demn urmaș al seriei deschise de către C&C. Oricum, în aceeași perioadă urmează să apară Age Of Empires 2 și Total Annihilation 2, sequel-uri a două jocuri, poate mai tinere, dar care au devenit în scurt timp la fel de cunoscute și de îndrăgite, cel puțin prin străinătate și sperăm noi și în România.



3  
4  
5  
6

# BATTLE ZONE

Cum poate fi cel ce a jucat cel mai mult acest joc dar pierde cel mai ușor, nu poate ști decât cel în cauză: **Cristi Radu**

În ultima vreme toată lumea joacă Total Anihilation sau Age of Empires. Asta devine plictisitor la un moment dat dacă nu știi să te oprești. Dar cum Total Anihilation are inovativitate de a putea adăuga noi unități combatante luate de pe Internet, de plictisiit nu te plictisești prea repede. Iată de ce când a sosit BattleZone-ul la redacție nimeni nu a tresărit măcar din cauza injectiilor cu Total Anihilation (care repetate prea des duc la anihilarea totală din tărîmul realității imediate). Adevărul este că nici eu nu știam prea multe despre BattleZone, dar când am auzit că are suport pentru 3Dfx l-am acceptat imediat pentru a-l prezenta.

Odată cu creșterea performanțelor procesoarelor dar mai ales datorită infuziei masive cu plăci de accelerare 3D jocurile pe computer au devenit din ce în ce mai compexe și, mai ales, au început să apară genuri noi.

BattleZone este cea mai indicată dovadă a acestei tendințe. Folosește procesorul din plin, are suport pentru accelerare hardware 3D (deși există și opțiunea de render software care este una din cele mai bune pe care am văzut-o), și, nu în ultimul rînd, se încadrează într-un gen prea puțin exploatat pînă în acest moment. Este vorba de 1PS, un acronim (?) First Person Strategy ceea ce la noi s-ar traduce cam așa: joc de acțiune și strategie. Joc de acțiune pentru că tot timpul te afli într-un tanc de luptă avînd

astfel posibilitatea să iei parte la bătăliile pe care le comanzi în mod strategic chiar din interior.

Ideea nu este chiar așa de nouă pe cît ar părea. Strămoșul BZ-ului a apărut în 1980 pe Atari. Era primul joc 3D și arăta ... așa cum arăta. De atunci au mai apărut cîteva încercări de a revitaliza genul, cea mai recentă fiind *Uprising* care a fost prezentat de Marius în numărul 3 al revistei.

Povestea care stă la baza jocului este destul de simplă, ca la cam toate jocurile de strategie de altfel unde implementarea este mult mai importantă, și are la bază lupta, ancestrală de acum, dintre ruși și americani pentru cucerirea spațiului plin de resurse. Pentru a mări suspansul, la un moment dat mai este introdus în joc un element surpriză reprezentat de o civilizație extraterestră care întîmplător sau nu are legătură cu dezvoltarea omului ca ființă rațională. Astfel multe bătălii au ca obiect al disputei diverse obiecte sau vestigii arheologice descoperite, de data aceasta nu întîmplător pe Marte într-un loc numit Cidonia. Spun nu întîmplător fiindcă Internetul abundă cu imaginile luate de sondele spațiale americane reprezentînd o zonă întinsă a planetei Marte pe care se disting o față de om privind spre negrul spațiului, o fortăreață și un grup de piramide. Și pentru că toate acestea trebuiau să aibă un nume i-au zis simplu: Cidonia.



Însă, așa cum am mai spus povestea care stă la baza unui joc de strategie are mai puțină importanță. Ceea ce are într-adevăr importanță este felul în care se joacă.

## Interfața

Dacă în alte tipuri de jocuri interfața nu are un caracter chiar atît de decisiv, în BattleZone însă ea trebuie să fie perfectă. De ce spun asta? Pentru că jocul combină două genuri care par antagoniste din punct de vedere al controlului. Pe de o parte genul jocurilor de acțiune unde trebuie să ai un sistem oarecare de ghidare - fie el tastatura sau joystick - și pe lîngă aceasta o mulțime de alte butoane pentru a schimba armele de exemplu, sau modul de lucru ale radarelor. De cealaltă parte se situează jocurile de strategie care au ca principal mijloc de control mouse-ul și o interfață cît mai stufoasă împănată cu butoane. Cum să împaci aceste două sisteme? BattleZone-ul pretinde că a găsit soluția după numai un an de încercări. Să vedem care ar fi această soluție miraculoasă. În primul rînd au fost eliminate orice fel de butoane care ar trebui apăsată cu mouse-ul. Asta nu înseamnă însă că acesta a fost eliminat ci din contră el este folosit acum la controlul direcției de înaintare a navei de luptă. Butonul din stînga al mouse-ului este folosit pentru a trage cu arma selectată curent, operație care se execută de celălalt buton. Iată cum au fost rezolvate elegant problemele legate de controlul direcției și al





armelor.

Pe tastatură rămîne să se implementeze cea mai dificilă parte a interfeței: controlul strategic al bătăliei. Mai ții minte vechile programe DOS care vă rugau să apăsați o cifră corespunzătoare unei selecții dintr-un meniu? Ei bine cam așa ceva există și în BattleZone cu cîteva importante diferențe, principiul rămînînd însă același. În partea din stînga-sus al ecranului există o casetă parțial transparentă ce conține 9 meniuri principale ce corespund unui anumit gen de acțiune: de construcție, de atac, de apărare, de supraveghere. Fiecare meniu este selecționat prin apăsarea unei taste corespunzătoare cifrei din stînga meniului. În acest fel se trece la un eventual sub-meniu de la care procedura se repetă în continuare. Spre exemplu dacă vreau să construiesc un bombardier selecționez Factory și apoi Bomber din lista navelor de luptă disponibile. Sau dacă vreau să construiesc un alt tip de armă pentru nava pe care o am la dispoziție selectez Armory->Cannons->Pulse Cannon și imediat ce aceasta este construită, este catapultată din bază chiar în zona unde am nevoie de ea. La fel se întîmplă și cu muniția și cu reparațiile.

Desigur acest stil de abordare al problemei are și cîteva dezavantaje, cei drept minimalizate inteligent de către producători. Unul dintre acestea ar putea fi reprezentat de numărul mare de taste pe care ar trebui să le apeși în timpul unei lupte. În realitate lucru-



rile nu sunt chiar atît de dramatice deoarece în timpul jocului se disting clar două faze: cea de construcție, în care poți să stai liniștit să apeși cîte butoane vrei (selectarea unei zone de plasament a unei construcții se face în continuare cu mouse-ul ca în jocurile de strategie, însă de la nivelul solului) și cea de luptă timp în care nu prea ai nevoie să construiești barăci pentru piloți. Poate în cel mai rău caz ai de apăsat cîteva butoane foarte bine amplasate pentru a chema ajutoare sau în momentul în care lupta se mai liniștește și te retragi în spatele unor dealuri să-ți lingi rănilor (adică să catapultezi din bază muniție și module de reparații).

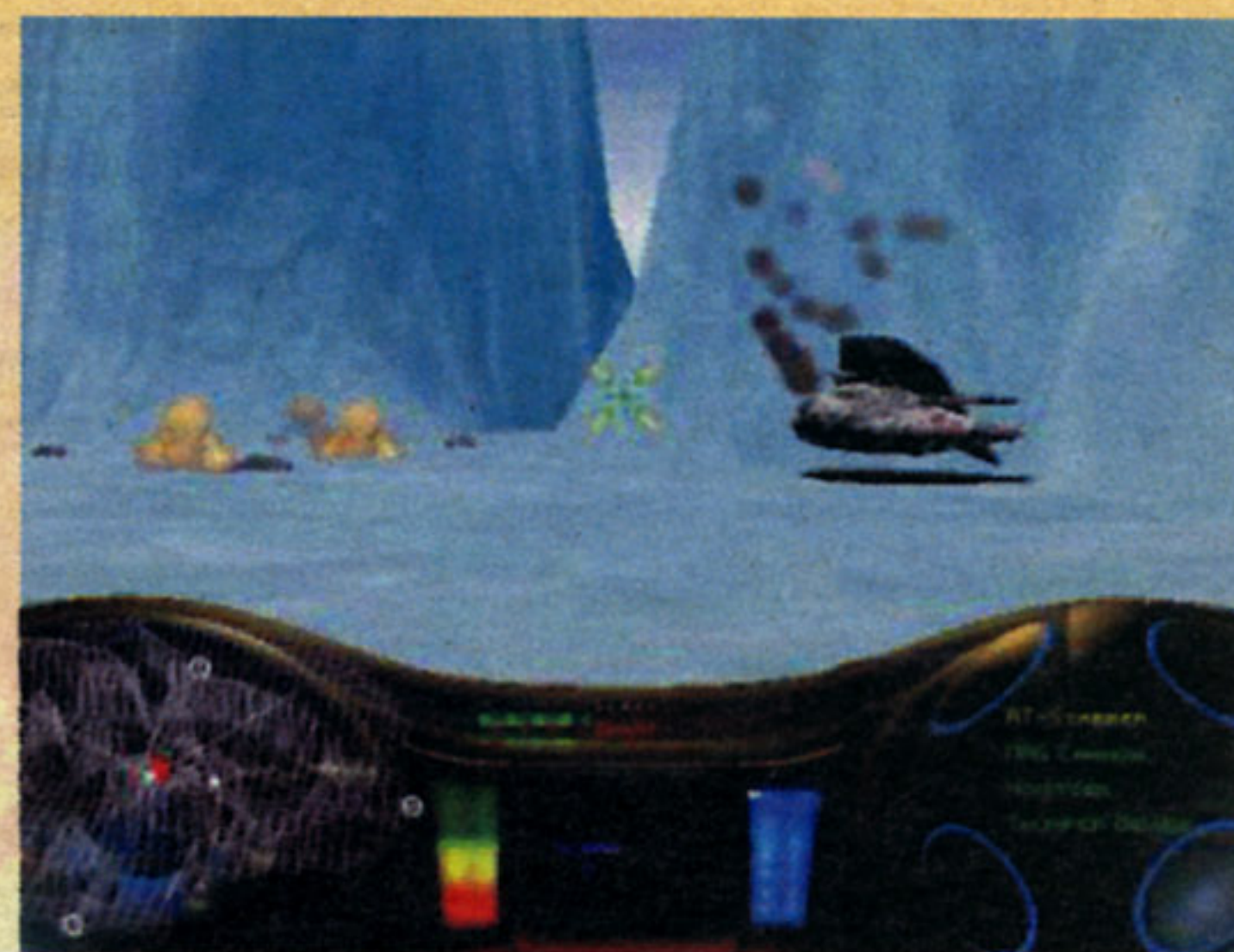
Un alt inconvenient care ar părea să apară este reprezentat de limitarea numărului maxim de unități pe care să le ai sub comanda ta la 9, cîte pot fi apelate cu o singură apăsare de tastă. Este bine sau rău acest lucru? Aceasta rămîne la latitudinea voastră să apreciați. După părerea mea fani Command & Conquer sau Total Annihilation care construiesc deodată cîte 30-40 de unități pentru a-l ataca pe adversar vor fi foarte dezamăgiți dar asta nu înseamnă că și au dreptate să fie dezamăgiți. Ideea jocului nu este aceea de a construi armate întregi ci doar a unei

unități de comando capabilă să ducă lupte scurte dar ucigătoare. În afară de aceasta să nu uităm că luptele se duc întotdeauna de către avanposturi ale celor două armate situate pe planete și sateliți de abia cucerite și deci fără o infrastructură corespunzătoare. Poate că în BattleZone 2 vei putea comanda mai multe unități. Poate. Rămîne de văzut...

Dacă acțiunea de la nivelul solului nu este punctul tău forte și preferi mai mult să-ți comanzi trupele privind de sus în stilul caracteristic jocurilor de strategie, nu ai decît să-ți construiești un centru de comunicații cu sateliți militari ce survolează zona conflictului. Acesta aduce în joc o interfață complet nouă în care harta cîmpului de luptă este reprezentată foarte simplu în 3D din "sîrmă", și pe care poți selecta sau grupa orice unități sau instalații pentru a le da ordine. Iată că avem deci și un joc aproape complet nou inclus în jocul principal. Cam atît despre interfață.

### Controlul navei

De ce am dedicat un capitol separat controlului navei? Pentru că acesta este deosebit de tot ce ai încercat pînă acum. Pentru a putea explica de ce, trebuie să plec de la niște premise. Prima ar fi legată de locul de desfășurare al acțiunii. Aceasta are loc pe diverse planete și sateliți naturali (Luna, Marte, Jupiter, ș.a.). Asta înseamnă în primul rînd lipsa unei atmosfere, așa cum o înțelegem noi raportîndu-ne la cea terestră, dar și condiții gravitaționale diferite. A doua premisă ar fi legată de caracterul de teren accidentat al solului: bolovani, dealuri, cratere. Care ar putea fi deci



soluția tehnologică pentru a putea reprezenta cît se poate mai veridic unități terestre? S-a optat pentru hover-crafturi adică mașini pe perna de "aer", cu alte cuvinte unitățile plutesc practic la cîteva zeci de centimetri deasupra solului. Asta înseamnă că vehiculul poate urmări cu fidelitate contururile terenului, trecînd cu ușurință peste denivelări sau dealuri mai puțin înclinate, iar la nevoie cu ajutorul unor propulsoare montate în partea inferioară pot face salturi mai înalte sau mai scurte, în funcție de gravitație, pentru a ajunge în zone mai puțin accesibile cum ar fi platourile unor munți mai puțin înalți. Al doilea aspect, care nu este însă mai puțin spectaculos este reprezentat de felul în care răspunde și este controlată nava. Aceasta nu are practic taste pentru întoarcere, singurele taste programate fiind pentru înainte-înapoi și mers lateral. Acest mod de abordare a ghidajului conduce la niște efecte spectaculoase. De exemplu, în timpul unei lupte poți acționa numai motoarele de deplasare laterală avînd astfel o perspectivă nouă asupra acțiunii și dînd în plus acel *feeling* că te afli în mijlocul acțiunii. Deoarece armele sunt reprezentate grafic de proiectile care zboară practic cu o anumită viteză, efectuînd acest mers lateral





ai ocazia să vezi curbe fantastice și ciudate în același timp, create în atmosferă chiar de către armele tale.

Nu pot să trec mai departe fără să mai adaug la acest capitol și efectul de inerție foarte bine implementat. Astfel pot exista situații în care mergând într-o direcție oarecare și oprind propulsoarele, continui să te deplasezi o perioadă în aceeași direcție având însă libertatea să rotești nava în orice direcție în jurul axei sale. Părerea mea este că au ales bine sistemul de control, voi ce credeți?

## Desfășurarea Jocului

Ca și în Total Annihilation toată acțiunea se desfășoară și este dirijată de către un comandant. În cazul acesta particular, comandantul ești chiar tu, jucătorul. Așezat confortabil în tancul tău poți încerca orice mijloc pentru a fi ultimul supraviețuitor și deci pentru a câștiga jocul.

La început pornești însoțit de o singură unitate capitală ca importanță: *Recycler*, care așa cum sugerează și numele colectează și transformă deșeurile în unități noi.

Ca în orice joc de strategie, pentru a construi ceva ai nevoie de resurse. În *BattleZone* resursele energetice sunt reprezentate în primul rând de gheisere și apoi de soare, iar resursele materiale sunt resturile metalice ale navelor distruse în bătălii anterioare. *Recycler-ul* construiește doar unități de bază: un tanc simplu de apărare, turele de apărare, (care se pot deplasa autonom oriunde vrei să le plasezi) dar cel mai important construiește fabrica de vehicule, fabrica de muniție și arme, și *Constructor-ul*. Acesta la rândul său poate construi unități mai puțin vitale dar la fel de importante pentru câștigarea unei bătălii: centrul de comunicații prin satelit, centrale electrice solare, hangare, silozuri, barăci ș.a.

O altă resursă importantă, destul de neglijată în alte jocuri de strategie, este resursa umană, mai simplu piloții disponibili. Fiecare unitate care trebuie construită are nevoie de cineva care să o conducă sau s-o construiască. Spre exemplu un *Golem* care este de fapt un robot uriaș de genul celor din *Earth Siege* sau *Mech Warrior*, are nevoie de 10 piloți care să-l conducă. De aceea este foarte important mai târziu

în joc să construiești barăci pentru a spori capacitatea locurilor disponibile pentru piloți.

Un alt aspect important în pregătirea unei bătălii este reprezentat de construirea tipurilor de vehicule absolut necesare pentru tipul misiunii, precum și a armelor indicate. Aici, ca în oricare joc de acțiune care se respectă, posibilitățile de alegere sunt foarte variate. După părerea mea lăsând la deoparte tipurile de vehicule construibile, care de altfel sunt foarte variate și spectaculoase în felul lor, imaginația programatorilor când au conceput armele a fost de-a dreptul diabolică - 25 de tipuri de arme dintre care enumăr doar câteva ca să vă faceți o idee:

- 5 tipuri de mortare cu toate facilitățile unui astfel de tip de armă (explodează la comandă sau la impact, poate



descrie traiectoria curbe pentru a trece peste denivelări pronunțate, *splitter* care în momentul impactului începe să tragă în toate direcțiile, etc.)

- diverse tipuri de lasere: blastere, pulsatile, beam,
- proiectile : de la rachete simple până la rachete *seeker* care urmăresc adversarul
- speciale - aici se găsesc cele mai interesante arme pe care le-am văzut într-un joc -

Thumper produce cutremur în fața ta (efectul este fantastic, pământul se ridică și coboară în valuri cu tot cu clădiri și nave, imaginea pe care o vezi din tanc se distorsionează și sare în toate părțile, în general ai impresia că vine sfârșitul lumii); Site Camera: activată poate facilita vederea prin munți.

Phantom Vir: ametește atacatorii, efect asemănător cu cel de cutremur; Balize care atrag sau resping nave, etc.

Ce se întâmplă în timpul unei lupte cu astfel de arme? Tensiunea îți crește brusc și bătălii inimii se accelerează în timp ce nave și proiectile zboară în toate părțile, trăsore și explozii luminează cerul și pământul, suflul exploziilor te izbește de pereții canioanelor, pământul se cutremură, iar șuierul navelor grăbite se îmbină cu bu-



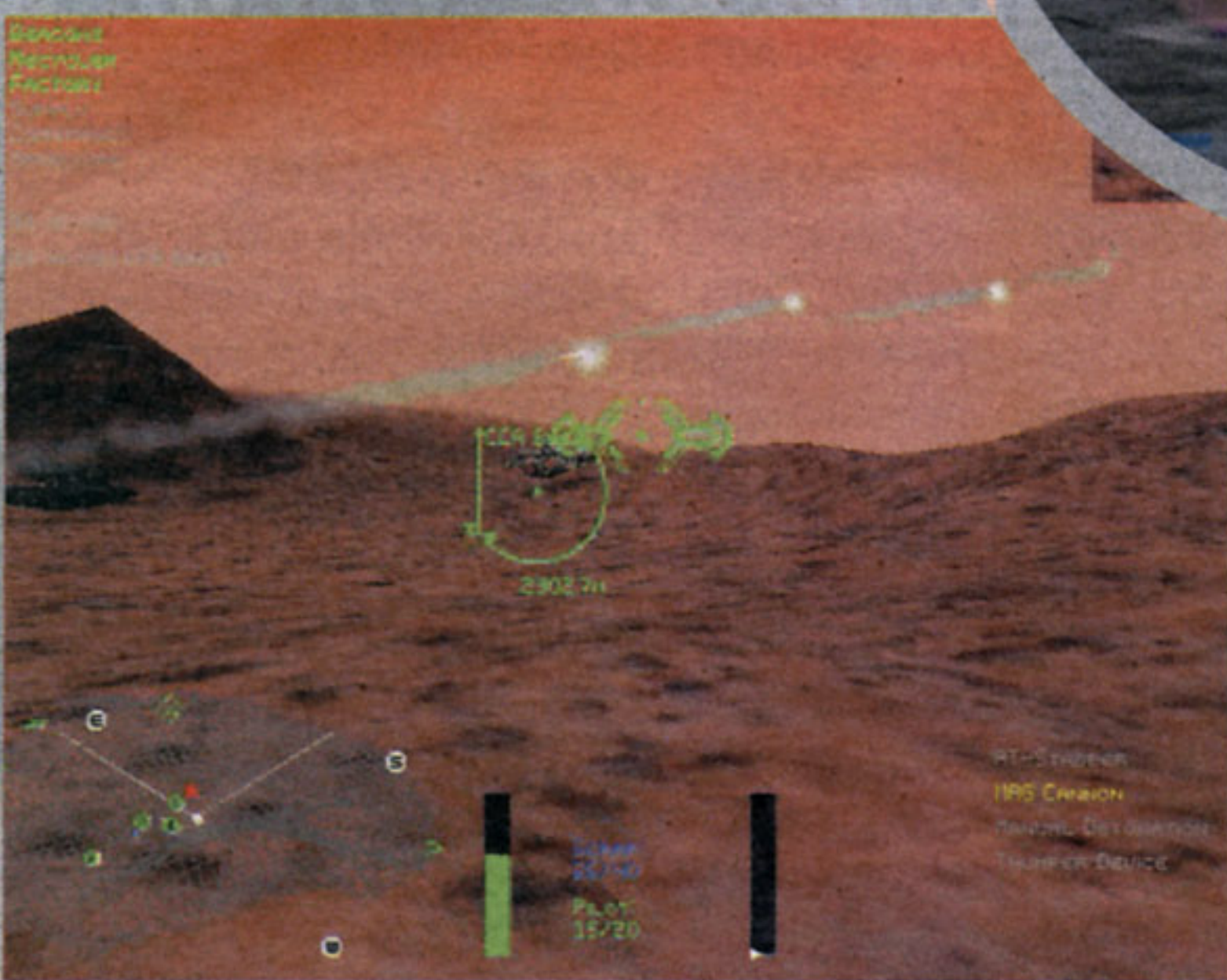
buitul exploziilor. Da, poți să exclami liniștit: *I love this game!*

Nava ți-a fost distrusă și acum crezi că totul s-a terminat? Nu, deloc, frica și panica de abia acum te cuprind când încerci disperat împreună cu încă doi piloți să te ascuți în adăpostul precar oferit de niște stînci din apropiere, când comanzi la bază construcția unui nou bombardier sau tanc care să vină să te ia (putînd astfel de fapt prelua controlul asupra lui), și nu mai vine deși, l-ai chemat de câteva minute bune. În tot acest timp meniurile *Offensive* și *Defensive* clipească dușmănos și emit sunete ascuțite indicînd atacuri asupra unităților tale de atac și apărare. Mîna îți zboară pe taste regroupînd unități, construind altele noi, chemînd ajutoare și în general încercînd să salvezi situația. Și toate acestea din apropierea bazei inamice unde ai fost doborît. Dacă ești bun țintaș poți folosi pușca cu lunetă din dotare încercînd să ochești un anumit punct sensibil de pe armura navelor inamice. Dacă ai ochit bine pilotul inamic este eliminat și poți captura unitatea adversă. Dacă nu, mai bagi 4 fise (ai 5 gloanțe...).



## Grafica

Pînă aici totul pare perfect. Să vedem la capitolul grafică cum stăm. Ei bine poate o să vă surprindă dar și aici lucrurile stau foarte bine. Nu o să discut prea mult cum arată jocul pe 3Dfx pentru că toată lumea știe că nu poate să arate decît foarte bine și că se mișcă excelent la o rezoluție superioară cu toate cele 65535



de culori folosite. Spun asta deoarece versiunea software încearcă să emuleze cam toate efectele care apar în versiunea accelerată hardware, cu destul de mult succes.

Calitatea terenului este deosebită fiind folosite intens texturi detaliate luate din fotografiile NASA. Astfel chiar ai impresia că te afli pe o planetă aridă plină de cratere. Soarele strălucește cu putere ziua creînd acel binecunoscut efect de pe lentila unui



aparatură. Rachetele lasă în urmă dîre de fum iar flăcările de propulsie sunt vizibile de la mari distanțe. Exploziile sunt deosebit de bine realizate, pămîntul se înroșește în locul impactului, iar unda de șoc este vizibilă.

Animatiile sunt deosebit de bine realizate, fiecare unitate avînd mișcările sale specifice. Astfel turelele odată ce au ajuns la locul care le-a fost destinat își rotesc capetele cu lansatoarele de rachete pentru a se pune în poziție de tragere.

Un punct în plus mai capătă Battle Zone-ul și datorită efectelor atmosferice deosebite. Pe Uranus de exemplu, unde atmosfera conține foarte mult sulf, canioanele unde se desfășoară acțiunea sunt acoperite de o ceață gălbuie care împiedică vederea pînă la cîțiva zeci de metri. Astfel, dacă nu ai o cameră specială de vederi în infraroșu te poți trezi brusc cu inamicul la porțile bazei tale. Acest infern galben este străbătut din

cînd în cînd de flash-uri puternice de lumină albă provocate de fulgerele care lovesc planeta.

Producătorii au încercat să recreze cît mai fidel efectele meteorologice de pe lumile

pe care se desfășoară acțiunea. Astfel planeta Jupiter are o zonă a cerului roșiatică, care reprezintă evident Marea Pată Roșie care face vestită această planetă.

## Muzica și sunetul

Muzica este de foarte bună calitate, aducînd foarte mult cu cea întîlnită în filmele SF. CD-ul conține nu mai puțin de 14 melodii care folosesc mai ales instrumente de suflat și în unele cazuri chiar un cor pentru a spori efectul de dramatism.

Sunetele din timpul jocului aduc și ele un plus de atmosferă și respectă legile efectului de spațialitate. În interiorul canioanelor vîntul șuieră și poți spune la un moment dat ce poziție are o navă în momentul în care trece pe lîngă tine numai după zgomotul motoarelor sale.

## Multiplayer

Jocul în rețea nu a fost neglijat de loc, fiind prezente toate opțiunile posibile. De altfel dacă nu ai jucat măcar o dată în rețea BattleZone poți considera că ai jucat de-abia o jumătate din el. Pentru cei care doresc este pus la dispoziție separat un editor 3D pentru a crea noi lumi foarte puternic, iar opțiunea Internet oferă serviciul HEAT în care se pare că se va putea face schimb de arme și unități noi. Vă recomand să încercați acest joc fie numai pentru inovațiile pe care le aduce.



## A doua opinie- Camil Perian

BattleZone este un joc absolut. Nu există practic un aspect al acestui gen care aici să nu fie explorat. Cu toate acestea el are și lipsuri cum ar fi un bug pe care l-am observat. Deși în joc unitățile se "văd" și tratează foarte bine una pe cealaltă, alta este situația în privința tratamentului pe care ele îl aplică jucătorului. Acest fapt se pare că este generat de un AI foarte firav la acest capitol și se concretizează pur și simplu în intrarea în tine a oricărei unități care merge într-o anumită direcție, asta, desigur, dacă te afli în calea ei. Se pare că sistemul de detectare al obstacolelor nu se aplică și în cazul navei controlate de jucător, așa că nu vei fi evitat de nimeni decît după o prealabilă coliziune. Acest fapt este cel mai evident cînd stai pe loc la tine în bază, sau mai evident, cînt pui un grup de unități să se țină după tine. Greșeala de a te opri din mers va face ca aproape toate unitățile din spatele tău să intre puternic în tine avariindu-ți nava.

## Cerințe minime (optime)

Procesor : P120 (P200)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 150 Mb  
Grafică : VGA 16m (3DFx)  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 4X (8X)

## Scor

Uprising la gunoi, aceasta este noua generație

94

Producător: Activision



# Air Warrior 3



Dacă vă plac simulatoarele, este puțin probabil să nu fi auzit de seria Air Warrior, mai ales că AW2 a primit ceva atenție din partea noastră în primul număr al revistei.

Air Warrior 3 este, evident, a treia parte (pentru PC-uri) a acestei serii. Totuși, după o analiză destul de amănunțită a diferitelor aspecte ale jocului, aș putea spune că este mai mult vorba de o nouă versiune decât de un joc nou.

## Teorie

Seria Air Warrior este cunoscută ca întemeietoarea unui nou gen de simulatoare de zbor, acum 10 ani. În principal, este vorba de o experiență multiplayer, în care mai mulți jucători (în AW3 până la 250) se înfruntă într-un câmp de bătălie virtual. Până acum, jucătorii puteau lupta sub steagul a trei țări (roșie, galbenă, verde), dar lupta nu avea un scop foarte precis, exceptând victoriile personale sau capturarea de către o țară a aerodromelor inamice (prin distrugerea apărării și apoi desant aeropurtat). Totuși, cei mai mulți dintre "piloți" tratează jocul foarte serios, astfel încât fac parte dintr-o escadrilă, își organizează din când în când misiuni în colaborare cu ceilalți, etc. Pentru a răspunde cererii jucătorilor au fost organizate și scenarii istorice, care să reprezinte o anumită bătălie din al doilea război mondial. Aceste scenarii au avut un succes foarte mare, deoarece impuneau o nouă disciplină și o coordonare între jucători foarte mare. Spre exemplu, se putea organiza un raid american asupra Europei, în care o parte din jucători reprezentau bombardierele americane, alții avioanele de escortă iar ultimii vânătoarea germană. Terenul era o reprezentare aproximativ corectă a zonei în care s-a petrecut istoric acțiunea. Evident, rezultatul bătăliei depindea foarte mult de numărul de piloți

care se "înrolau" în fiecare dintre părțile beligerante și de aceea existau și câțiva coordonatori care să se asigure că ambele părți implicate au șanse reale de a învinge. În Air Warrior 3, aceste scenarii istorice au fost implementate mult mai serios. Pentru a fi siguri că lucrurile o să funcționeze, Kesmai au efectuat timp de un an teste pe un server al lor, întâi cu o versiune modificată a lui Air Warrior 2 și apoi cu un beta de la AW3. Acest server (<http://www.big-week.com>) oferea posibilitatea jucării PE GRATIS a

jocului, și pot să spun că după efectuarea câtorva misiuni am rămas destul de impresionat, chiar dacă ele au avut loc la începutul testelor. Între timp testele s-au încheiat, dar merită să supravegheați site-ul cu pricina pentru că fără-ndoială, vor mai fi oferite misiuni gratuite, chiar dacă nu în mod constant.

## Practică

Partea cea mai importantă a lui AW3 o reprezintă experiența multi-jucător. Aceasta este din păcate foarte greu de "trăit" pentru cei din România, datorită impedimentelor de ordin financiar (se plătește pe ora de joc sau abonament lunar nelimitat). Totuși, jocul trebuie cotelat și ca atare și din partea mea ia un 90+%, cu mențiunea că este cel mai bun simulator on-line existent la ora actuală. Asta deoarece Confirmed Kill tot întârzie să apară, iar Warbirds, deși ca modelarea zborului efectiv este un pic superior și mai realist, este depășit la capitolul interfață. AW3 permite jucătorilor să organizeze misiunile mai amănunțit, prin briefing-uri foarte complexe în care unul dintre piloți joacă rolul comandantului. Acestea pot fi pregătite "de acasă" cu editorul de misiuni. Un alt punct forte al jocului îl reprezintă posibilitatea ca unul sau mai mulți jucători să joace rolul de operator radar, transmițând aliaților (prin radio) date vitale în special pentru desfășurarea

**Zborul este un fapt mirific? Numai Dan Dimitrescu vă poate spune după ce a căzut de 3 ori pe geamul redacției noastre...**

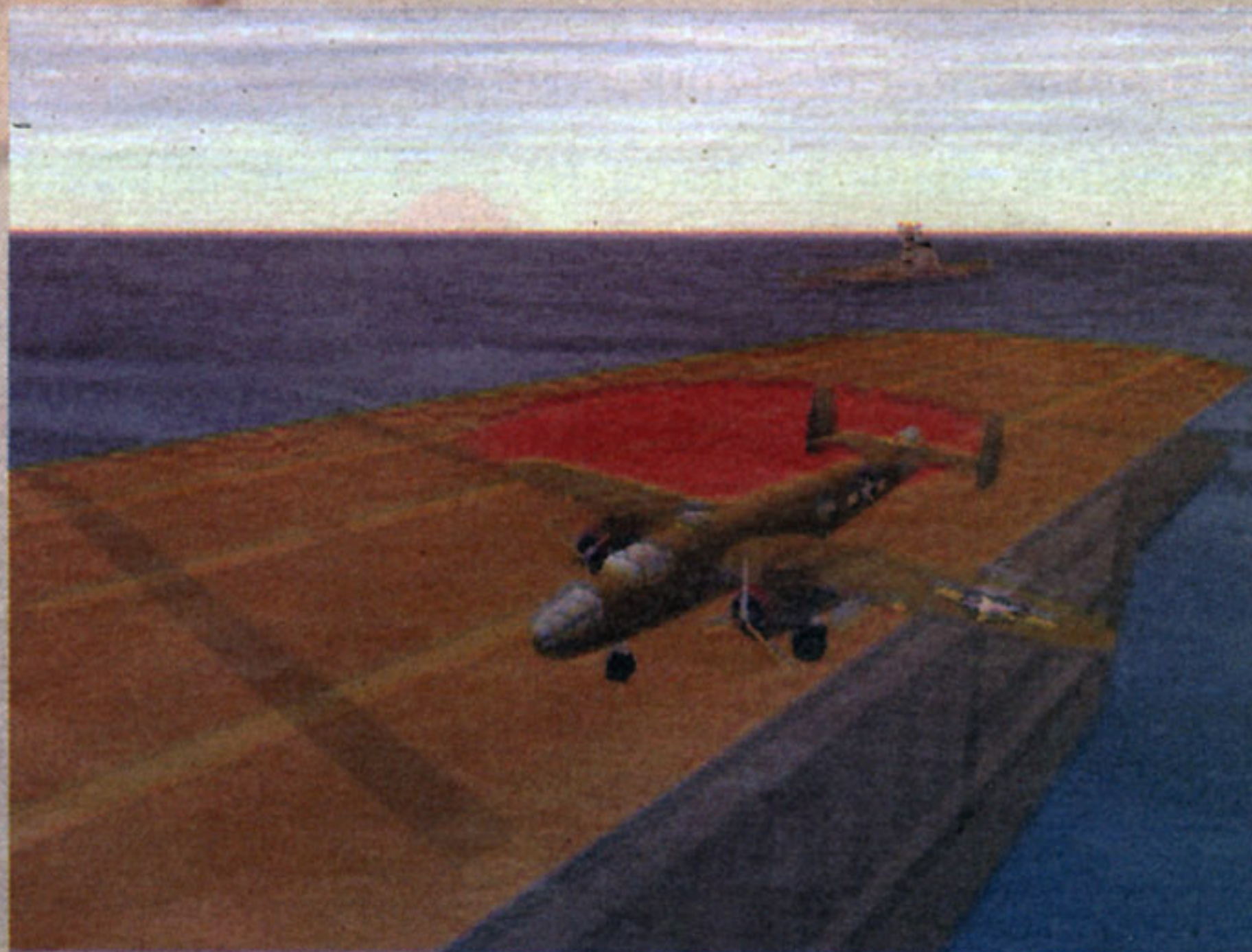
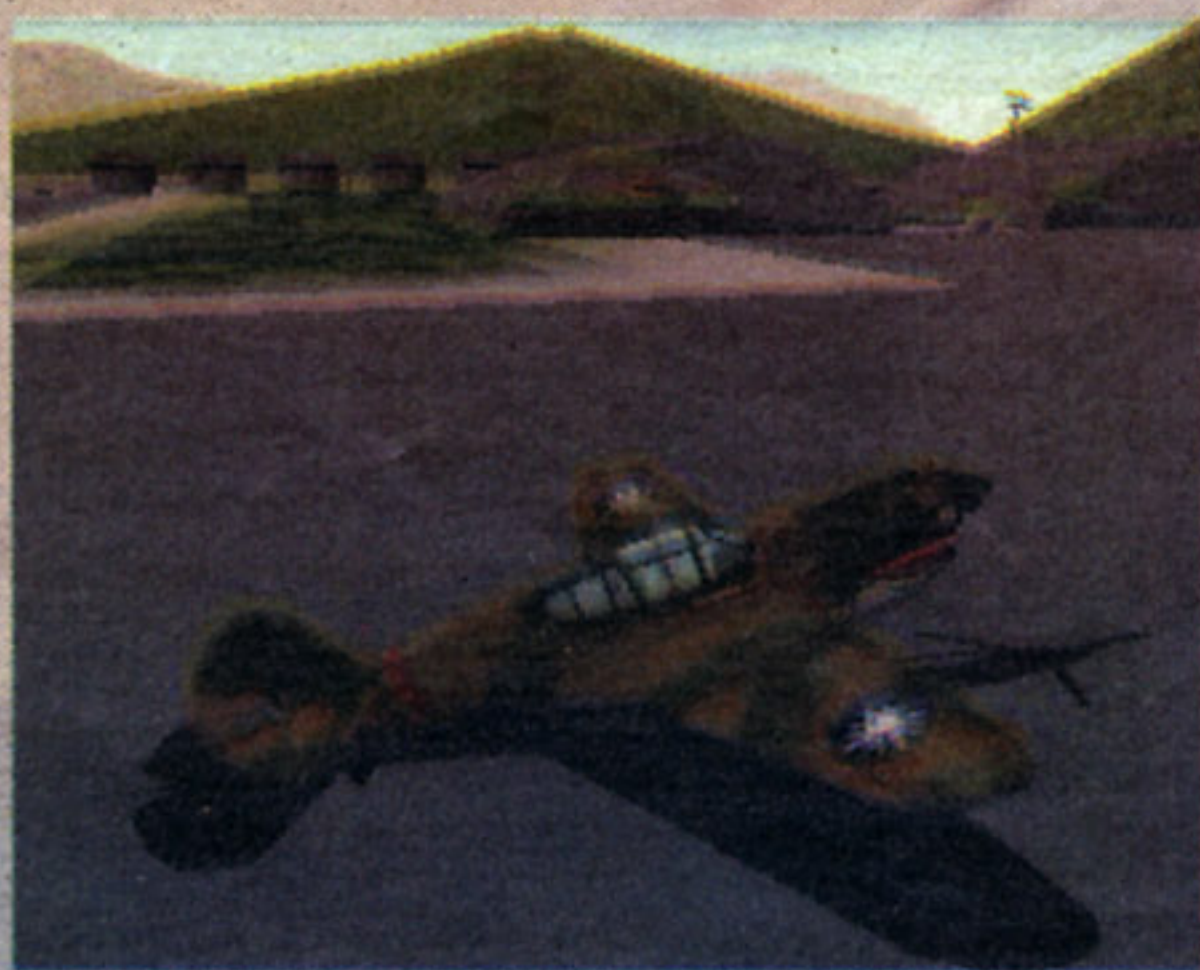
scenariilor istorice. În fine, trebuie să menționez că de la această versiune, este permisă comunicarea vocală între piloți, dar nu vreau să mă gândesc cum funcționează aceasta pe rețelele noastre

## Cu picioarele pe pământ

Să revenim la aspectul single-player al acestui joc. Spre deosebire de Warbirds, acesta nu este neglijat complet. Totuși, mi-e foarte greu să cred că cineva ar cumpăra jocul numai pentru acest aspect, din mai multe motive ...

### 1. Grafica

În versiunile sale anterioare, AW arăta de-a dreptul stupid pentru un neavizat, în sensul că grafica se ridica la nivelul poligonal, fără a atinge însă (nici pe departe) nivelul unui Hornet 3.0 sau Su-27 Flanker. Justificarea venea din numărul foarte mare de jucători (decă avioane) care puteau fi pe ecran în același timp, plus puterea de calcul foarte scăzută în perioadele respectiv (exceptând Air Warrior 2 care a apărut totuși în 95-96). În AW3, ți se permite folosirea atât a modului grafic vechi (care chiar funcționează excelent - poți trăi o adevărată experiență alcătuită din formații imense de avioane, cât și a celui nou, utilizând capacitățile de accelerare 3D ale calculatorului tău. În caz că acceleratorul 3D respectiv nu este prea performant însă, jocul va merge efectiv execrabil, rezultatul final fiind demn mai mult de numele de "slide show" decât de simulator. Chiar cu nivelul graficii și al detaliului la maxim, AW3 impresionează mai greu. Nu vă uitați la poze. Multe jocuri arată foarte bine static, când anumite aspecte negative nu se pot observa. Spre exemplu, în AW3, solul este perfect plat, din loc în loc fiind prezenți munți. Nu există o câmpie cu dealuri sau alte forme de relief "minore" care să dea savoare zborului la mică înălțime. Texturile de pe sol sunt în unele cazuri luate la o rezoluție surprinzător de slabă, altfel nu îmi pot explica niște pixeli imenși pe care i-am văzut în timp ce sur-





volam Oahu. Totuși, texturile care sunt alese mai bine se văd pur și simplu ireproșabil, foarte compacte, iar de la înălțime mare, datorită norilor, a ceții, și a distanței lucrurile stau binișor.

În privința obiectelor, în special a avioanelor lucrurile stau bine și nu prea. În principal, problema ar fi numărul scăzut de poligoane alocat fiecărui avion, odată cu eliminarea texturilor apărând un model simplist al acestuia. În cazul avioanelor de vânătoare, acest lucru nu deranjează prea mult, datorită dimensiunilor mici și (din nou) a texturilor foarte bune. La avioanele mai mari însă lucrurile stau mai prost, sau mai bine zis se văd mai prost. Lipsesc suprafețele de control mobile, transparența carlingilor sau efectele de iluminare (oricum toate misiunile se desfășoară ziua, nu există noapte).

Am remarcat și prezența unor efecte lens-flare, precum și a unor bug-uri în privința afișării grafice. Un alt bug supărător mi s-a părut o eroare de calcul în privința portavioanelor. Astfel, atunci când avionul se află pe puntea unui portavion, umbra sa este afișată în continuare la nivelul apei. Și culmea, ea este vizibilă direct prin puntea portavionului.

Concluzia despre grafică ar fi că chiar și acest mod accelerat 3D este totuși același engine grafic, beneficiind în plus de texturi (filtrate) și lens-flare. Cam puțin pentru single-player, rezonabil pentru internet. Totuși, cam mic efortul din partea programatorilor.

## 2. Sunet

Indiscutabil cel mai slab capitol al jocului. Sunetele ele ar fi destule, în schimb nu există pic de trafic radio la nivel audio. În loc de asta ești nevoit să citești zeci de linii pe ecran reprezentând comunicațiile efectuate de toți aliații tăi din zonă.

## 3. Atmosferă

Aceleași comunicații radio dau însă multă savoare atmosferei, prin intensitatea lor. În timpul unei misiuni când un

grup de B-17 (vreo 40) se pregătea de aterizare iar eu ca escortă eram incapabil să le apăr de inamici, am constatat cum odată lovit, pilotul unui avion poate să ia decizia să aterizeze pe burtă, să fugă, să sară cu parașuta, etc. Controlorul de trafic se bagă și el în vorbă, raportând poziția avioanelor inamice.

Ce m-a surprins este modul realist în care are loc identificarea amicilor sau inamicilor. Un wingman va raporta avioane neidentificate, sau puncte la orizont într-o anumită direcție. Apoi, când se va efectua identificarea vizuală el va raporta (sunt prieteni și ce reprezintă, sau mult mai entuziasmat, sunt inamici, hai pe ei)

## 4. Misiuni

Pe cutia jocului scrie : peste 450 de misiuni. Lucru care după o numărătoare atentă s-a dovedit oarecum o eroare, deoarece numărul misiunilor depășește 550. Aceste misiuni se pot desfășura în al doilea război mondial (Europa sau Pacific), primul război mondial (Europa) sau Korea. Totuși singurul în care poți să zbori misiuni la modul serios și campanii este WW2. AW3 aduce aici în plus față de AW2 campaniile din Pacific.

Misiunile sunt destul de variate, și în general bazate în jurul unor elemente reale. Terenul este o reprezentare teoretică a celui real. În jurul Hawaii-ului nu veți găsi elementele din geografia reală a acelor locuri ci mai degrabă insule ca Saipan, Singapore, etc. Economie de spațiu ? Sau este vorba de hărți pentru jucatul pe Internet, în care mai multe locații celebre și importante sunt reprezentate în aceeași zonă ?

Un lucru bun este faptul că aceste locații sunt reprezentate cu adevărat bine, cu toate detaliile importante la locul lor. Într-una din pozele de pe aceste pagini puteți vedea de altfel celebrul "Battleship Row" de la Pearl Harbour, lucru care spune multe.

Pentru a reprezenta cât de cât războiul la sol, au fost modelate și câteva vehicule reprezentative pentru acesta - un T-34, un tanc AA, un jeep și un camion. Acestea au o destul de mare importanță în jocul on-line, în off-line nu aș putea spune că am remarcat vreunul.

Campaniile sunt de fapt o înșiruire liniară de misiuni. Nu există deci campanii dinamice sau măcar semi-dinamice (inadmisibil totuși în 98) dar din fericire, misiunile au un grad oarecare de nerepetabilitate datorită posibilității inserării unor elemente nealeatoare.

În general, misiunile sunt destul de bine spre foarte bine alcătuite, te țin foarte bine "în priză". Există și elemente comice generate de erori în conceperea unor misiuni. Spre exemplu, în timp ce decolam spre Tokyo la bordul B-25-ului lui Doolittle, am constatat că o făceam de pe



un portavion japonez. Sau poate americanii camuflaseră Hornet-ul în culori japoneze?

## Realism

AW3 are unul din cele mai bune flight-model-uri prezente într-un simulator actual, dar totuși există și compromisuri destul de mari făcute, unele chiar deranjante cum ar fi lipsa cuplului motor. Am auzit chiar voci care pretindeau că este total nerealist dar nu mi se pare. Deși prefer flight-model-ul din Warbirds, nu aș putea spune că nu mi s-a părut bun și acesta. Cert este că ai o grămadă de avioane pe care poți să zbori, și diferențele se simt foarte bine (și adecvat) chiar între variante ale aceluiași avion - spre exemplu cele 4 variante ale lui Bf-109.

## Nota finală

Nu merită decât dacă îl jucați pe Internet. Atunci da, misiunile off-line fac și ele toți banii. Dar pentru un simulator exclusiv off-line, eu zic că mai bine așteptați pentru FSSD sau AXF

## Cerințe minime (optime)

Procesor : P133 (P200)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 70 Mb  
Grafică : VGA 16m (3DFx)  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 4X (8X)

## Scor

Pe de o parte un foarte bun joc de multi-player...

90

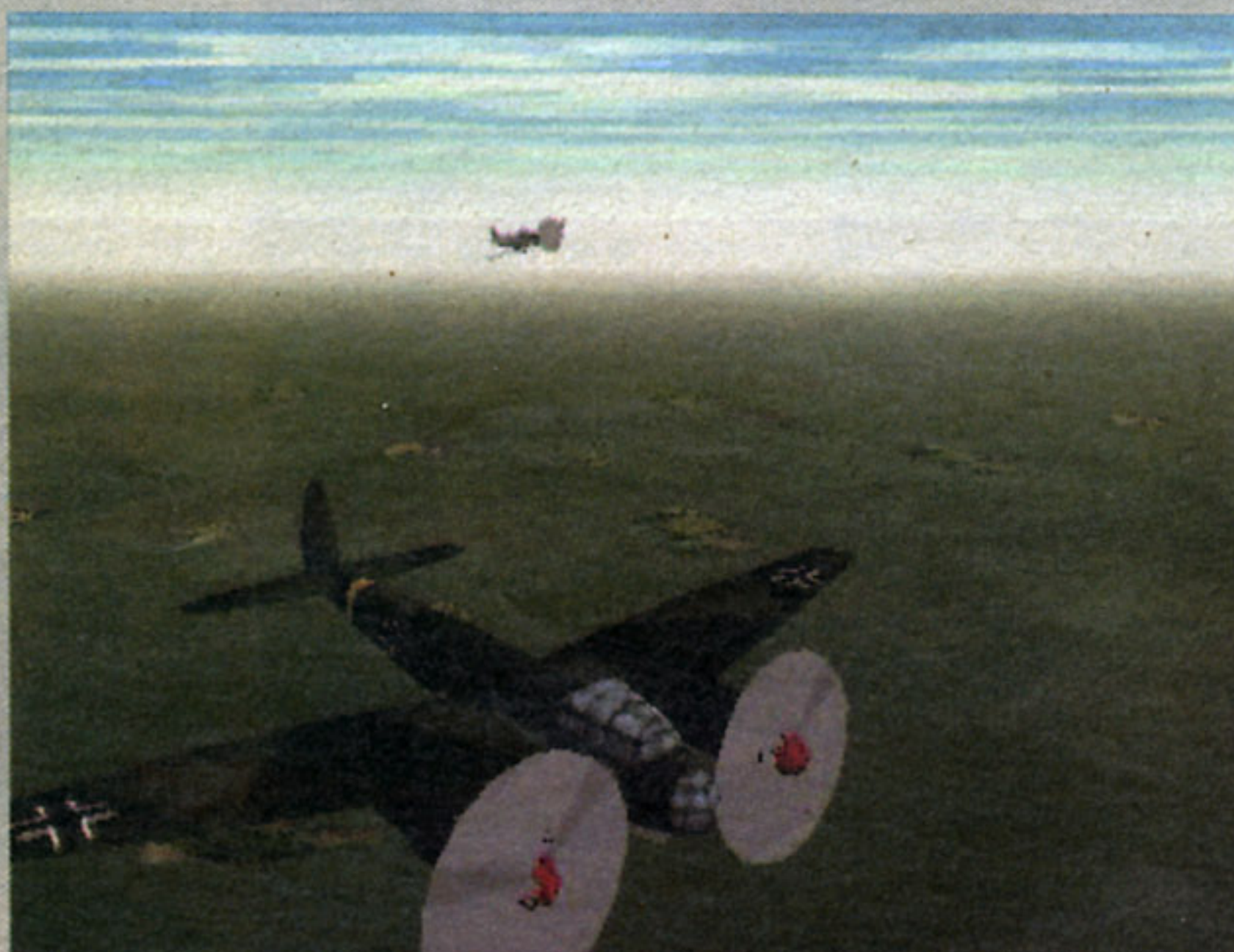
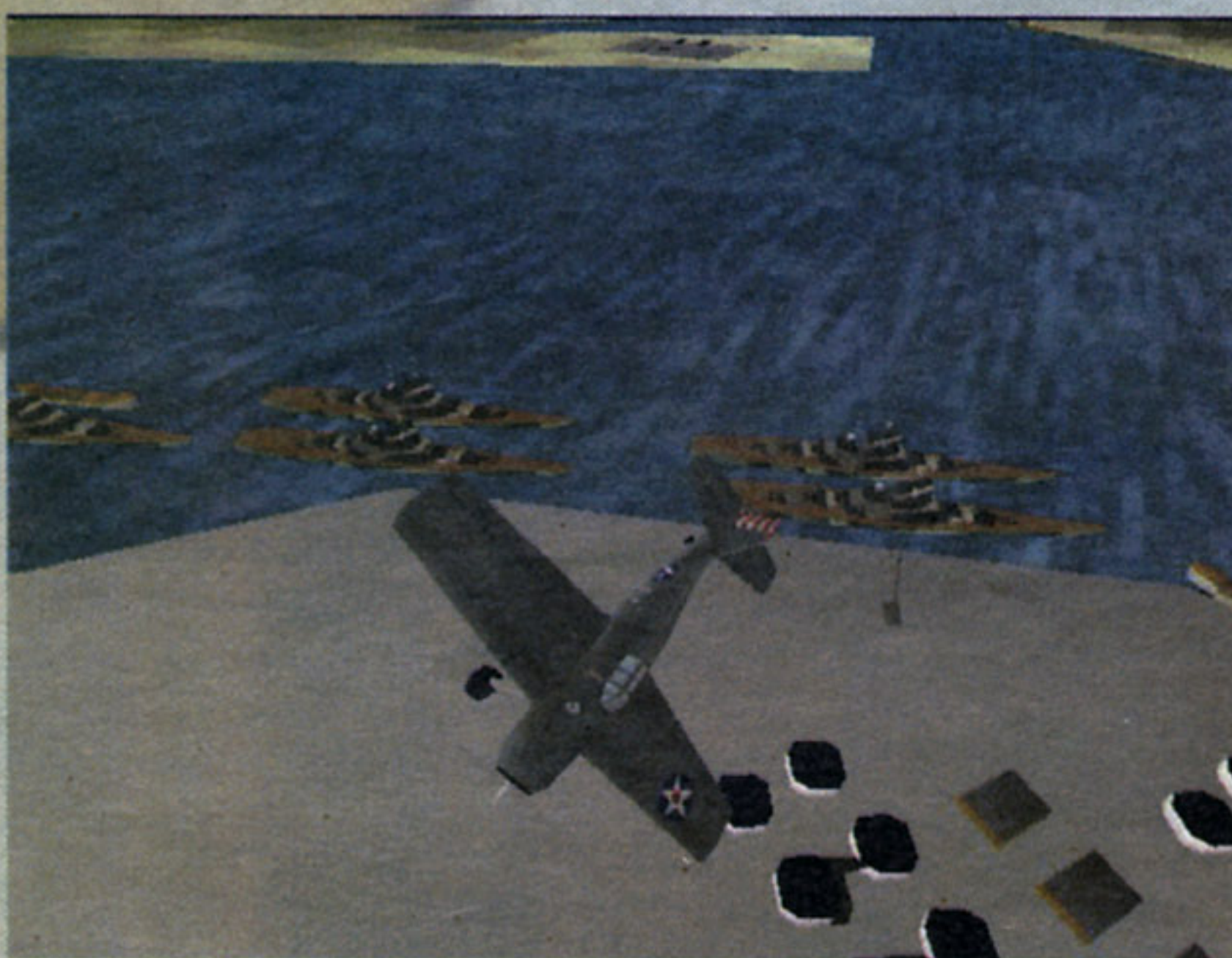
Producător: I-Magic

## Scor

și pe de alta un simulator mediocru de single player

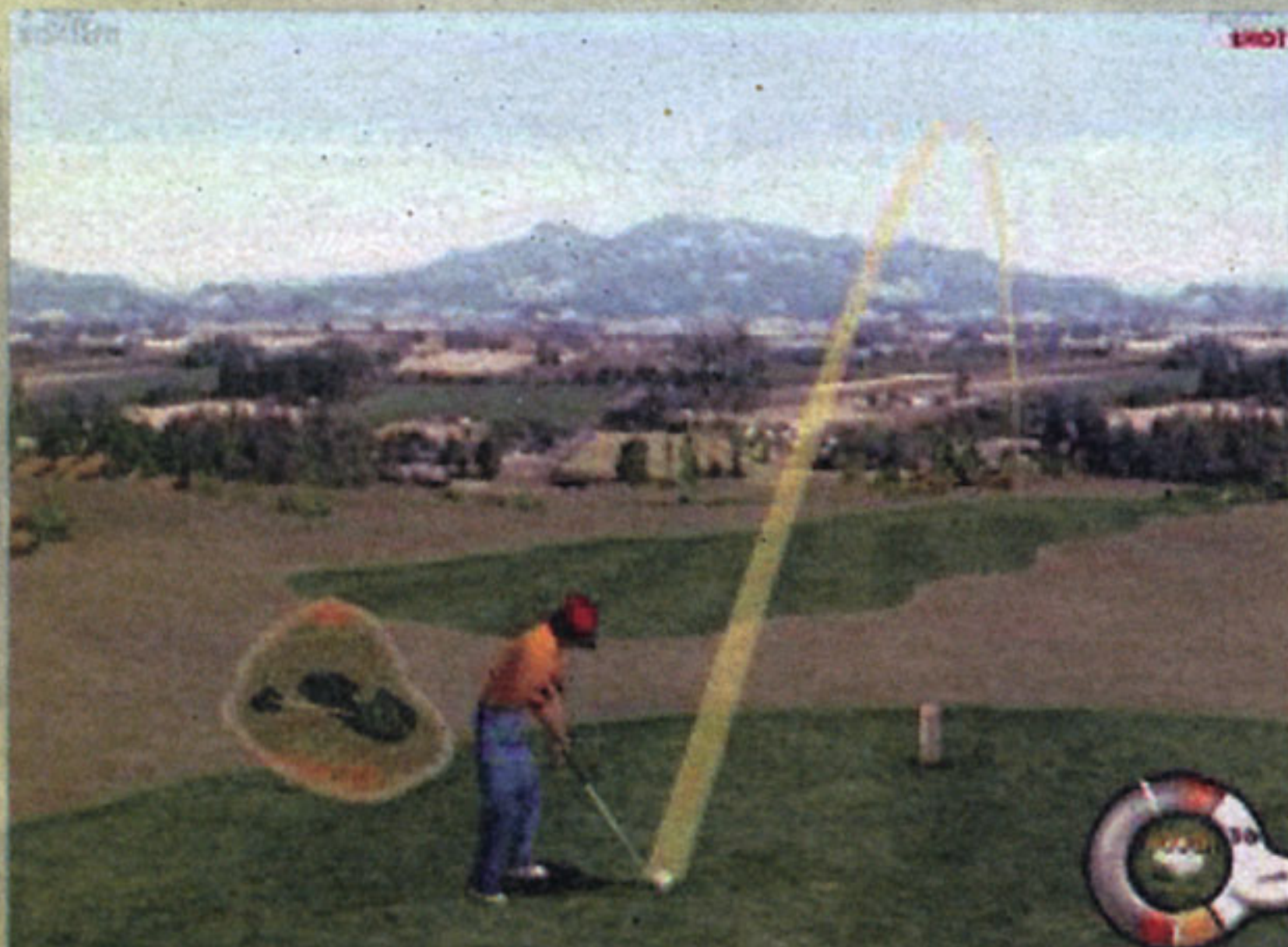
65

Producător: I-Magic





# Actua Golf 2



**Bănuiesc că ați auzit de oameni care mănâncă metal. Ați auzit și de oameni care mănâncă cioburi de sticlă. Dar dacă de oameni care mănâncă croșe de golf nu ați auzit, trebuie să îl vedeți pe Ionuț Radu**

Deși golful nu este practicat la scară mare în țara noastră (poate că nu știm noi unde sau poate că nu avem epoleții destul de înfloriți) el este cunoscut de toată lumea din străinătate și de la televiziunile străine ca un sport al calmului și al relaxării. Relaxarea vroiam să o ating și eu în timpul primei sesiuni cu Actua Golf 2. Dacă am reușit sau nu veți vedea...

## Ce spun înțelepții?

"Scopul scuza mijloacele" spune un proverb, dar în golf lucrurile nu stau așa de simplu... Scopul este banal (să bagi o bilă într-o gaură dintr-un număr cât mai mic de lovituri) dar mijloacele te scot din sărite: nici mai mult nici mai puțin de 19 croșe (în general se folosesc 14) și 12 tipuri de lovituri îți stau la dispoziție. Pentru acomodarea cu aceste aspecte, în caz că nu le cunoști deja, la începutul meciului poți consulta o mică prezentare a croșelor ce cuprinde traiectoria și distanța (tradiția impune ca unitate de măsură Yds) pe care o parcurge mingea în cazul unei lovituri corecte dar și câteva detalii tehnice cum ar fi materialul din care este confecționată croșa și înclinația capului față de pământ (de exemplu prima croșă, Driver-ul are o înclinație de 80° și trimite mingea la 225-258 yds).

Există mai multe moduri de abordare a jocului, astfel că în main menu vei găsi 8 moduri de a juca golf (Practice, Matchplay, Ama Tour, Pro Tour și chiar Skins, etc) și nu mai puțin de 8 cluburi de golf, cum ar fi: Orange Rock Arizona (preferatul meu), Sunny Green Japonia sau The Oxfordshire din Anglia; fiecare cu câte 18 găuri cărora le poți face practic tot ceea ce dorești. Fiecare teren va avea propriile lui caracteristici, realizate după studierea prealabilă a terenurilor reale.

## Sunetul... Profesionalism sau nu?

Ca orice joc ce se respectă și în mod special unul care ar trebui să te relaxeze sunetul ocupă un rol important.

Beneficiind de sound 3D pot spune că Actua Golf 2 îți satisface toate dorințele. Ciripit de păsărele, aplauze și scandări (chiar dacă nu știi de unde vin), comentariu, zgomotul pe care îl face croșa când lovește mingea și

nu în ultimul rând muzica se potrivesc de minune jocului.

Dacă vei urmări mingea cu o cameră aflată la înălțime vei observa de ce cei de la Gremlin sunt atenți la detalii. În mod normal deasupra copacilor sunetele își schimbă intensitatea: zgomotul vântului devine mai puternic, ciripitul păsărelelor se va auzi undeva mai jos iar forfota "terestră" va fi din ce în ce mai greu de sesizat.

Un lucru este clar din păcate: colaborarea sunetiștilor cu a graficienilor a dat greș în ceea ce privește sincronizarea. Vreau să spun că chiar dacă vei auzi aplauze și scandări nu vei vedea spectatori. Și nu se termină aici: chiar dacă vei auzi o behăitură, da ai citit bine o behăitură, (prima dată am auzit-o pe The Oxfordshire Anglia) te asigur că nu vei vedea nici o oaie sau vacă prin preajmă (Bade loane! deschide-ți un club de golf în ograda de ceapă după modelul englezesc!). Și nu s-a terminat....mînat de dorința de a testa toate opțiunile jocului m-am transformat în meteorolog și am anticipat o vreme ploioasă. Nu știu cum e la voi acasă dar la mine pe furtună (fulgere, tune-te... ce să mai, ploaie torențială) vrăbiile nu ies la joacă ciripind venirea primăverii. Chiar dacă nu vă vine să credeți în rîndul zburătoarelor veselie continuă indiferent de vreme. Cu oile nu prea știu cum stă treaba în tim-



pul furtunii dar nici ele nu prea cred că au chef de behăit, fie că stau în grajd sau afară.

Despre comentatori (Peter Alliss și Alex Hay) nu prea pot să vă spun multe pentru că nu-i cunosc, dar despre comentariile lor pot spune că după câteva ore te vor plictisi mai ales că tot timpul îți laudă adversarul: Ohhh what a perfect shot!, iar despre tine nu zic nimic de bine aproape niciodată nimic de bine

## Grafica ... real și artificial...

Marele 3Dfx lovește din nou. Fără o grafică performantă Actua Golf 2 (și în general orice joc de golf) nu ar avea nici un succes pe piață. Spuneam în introducere, jocul este făcut să te relaxeze după o zi de muncă sau după câteva ore de Internet și Quake 2 sau BattleZone. Fără legănarea copacilor sau fără undele apei totul ți se va părea prea static și artificial. Din acest motiv s-a apelat la îmbinarea elementelor reale cu cele realizate pe calculator. Elemente reale și elemente artificiale? Da, de exemplu fundalul (munți, dealuri) și anumiți pomi sunt preluați din natură, scanati și puși ca un tapet





pe fundal. Am spus destul de bine pentru că pe anumite terenuri dacă vei folosi o cameră aflată undeva la înălțime vei vedea că planul frontal (orizontul, cerul) și cu cel orizontal (terenul, apa, jucătorul) se îmbină prea violent, iar unghiul de 90° (care este normal să-l facă cele două planuri) nu este bine acoperit. Grafica realizată pe calculator este bună dar cu mici defecțiuni. În golf există mai multe tipuri de iarbă. Problema apare la îmbinarea lor (nu peste tot) care se face nenatural după o linie sau un semicerc perfect, printr-o simplă schimbare a nuanței de verde. Realizarea apei în schimb merită o apreciere maximă. Reflectarea mediului înconjurător este realizată foarte bine ținându-se cont și de undele apei. Și tot la bile albe intră și simularea furtunii: fulgerele au intensitatea luminoasă bine aleasă, iar picăturile de ploaie sunt și ele bine realizate orientându-se după vânt și luând înclinarea corespunzătoare vitezei lui în momentul respectiv.

Culmea, unul dintre punctele slabe ale jocului îl constituim chiar noi, oamenii. Chiar dacă personajul tău poate să fie alb, negru sau galben; poate să poarte pantaloni, tricou sau șapcă de orice culoare îți dorești, grafica și animația lui strică cadrul natural. Decît să te uiți la un om cum merge mai bine îți aranjezi pad-ul sau cauți o gărgărită în iarbă. Și tot aici mai trebuie spus că programatorii au mai uitat un amănunt: pe ploaie îmi este greu să cred că jucătorii de golf mai poartă tricouri cu mîneci scurte!

Este important la orice joc, iar la golf în special să ai o vizibilitate cît mai bună asupra terenului. În Actua Golf 2 nu ai probleme cu unghiul de vedere. Îți sunt puse la dispoziție 14 camere pentru a vizualiza cîmpul de luptă și alte 12 camere pentru a-ți urmări traiectoria mingei. La începutul fiecărei "găuri" poți analiza terenul fie mergînd, fie prin prezentarea amănunțită (lovituri, tipul suprafeței, distanță, tipul crosei care trebuie utilizată) de către



unul din cei doi comentatori. Prezentarea este realizată și cu ajutorul unei camere care zboară peste teren.

### Îh..cum fac cu crosa asta?

Ce este necesar la un joc de golf dacă nu un sistem cît mai lejer de a controla lovitura și care să-ți permită să realizezi cît mai ușor ceea ce-ți dorești? Necesari, dar nu indispensabili spune firma Gremlin iar astfel Actua Golf 2 nu aduce nimic nou. Intenstatea se dă prin apăsarea repetată a butonului de la mouse în timp ce direcția loviturii se stabilizează de pe tastatură. Este un sistem precis dar care în comparație cu tehnologia mousedrive™ a firmei Empire folosită în The Golf Pro este mult mai puțin comod de folosit. O observație normală este că liniile de nivel ne vor ajuta să stabilim traiectoria optimă a mingei folosindu-ne de micile denivelări ale terenului.

### Realismul

Singurul golf pe care l-am jucat este așa numitul Mini Golf și nu are nici o legătură cu cel adevărat, drept care nu pot spune dacă traiectoria mingei este cea reală sau dacă la Oxford sunt oi pe teren, dar din zilele pe care le-am petrecut în fața monitorului am ajuns la concluzia că Actua Golf 2 este un joc cît se poate de realist. Există o mică problemă totuși: nisipul. Din ce am văzut la Tv, o minge poate fi scoasă din nisip din una sau două lovituri. În joc lucrurile stau cu totul altfel: între 2-10 chiar 20 de lovituri sunt necesare în funcție de cît de rău a căzut mingea. Și asta nu e tot, în timpul ploii nisipul ar trebui să se ude...asta l-ar întări și ar face mai ușoară misiunea, dar nici vorbă totul se comportă ca pe vreme bună: nisip moale și o mie de draci!

### Ai nevoie și de creier?

Cam absurd să discuți de AI la un joc de golf și asta pentru că nu sunt strategii la acest joc. Aici ori dai bine ori nu (Nu înseamnă în nisip...), ori termi-



ni Birdie (cu o lovitură mai puțin) ori Bogey (cu una mai mult) (ori stincki-și semeni cu autorul articolului-Ed).

Deși nu au atît de multe de făcut în acest joc, inteligența oamenilor lasă de dorit. După ce au executat o lovitură intră unii în alții sau, absolut penibil, duc mîna la ochi ca să vadă mai bine mingea unde s-a dus chiar dacă ea nu a înaintat decît cîtiva centimetri. Toate aceste greșeli au ca singur rezultat o jucabilitate redusă deoarece golful de unul singur nu e prea plăcut iar împotriva unui astfel de oponent numai relaxant nu va fi. Poate pentru a scăpa de aceste greșeli ale propriilor jucători, cei de la Gremlin îți oferă și posibilitatea de a juca în multi-player. Toate modurile de abordare în multiplayer posibile le poți găsi la Actua Golf 2: modem, serial, ipx și bineînțeles există și posibilitatea de a juca pe Internet.

### Punctul pe I (nu prea este!)

Cu o grafică bună și un sunet mai mult decît satisfăcător merită să-mi urmezi exemplul și să te zbați pentru joc dar să nu te stresezi prea tare.

Poate pentru că nu am avut ocazia să-l jucăm cu adevărat, golful este și va rămîne un joc străin pentru români. Așa că să nu vă așteptați la satisfacția pe care ați avut-o jucînd un simulator de fotbal. La sfîrșit de articol pun și eu o întrebare: Ați văzut ce sunt acelea Total Conversions. Pe cînd vedem și noi un TC după un joc de golf într-un simulator de oină? Doar trebuie să jucăm și ceva...românesc.

### Cerințe minime (optime)

Procesor : P75 (P120)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 70 Mb  
Grafică : VGA 16m (3DFx)  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X (4X)

### Scor

Gremlin a creat o tradiție: grafică și sunet bune dar joc mai slab

79

Producător: Gremlin



# Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

**Oare cînd ești fan Star Wars poți reuși să te bați cu săbii pe stradă fără să pățești nimic? Marius Neacșa a încercat iar de atunci m-am plictisit să-i tot țin loc de mîini la scris articole...**

Nici nu s-au împrăștiat bine valurile create de Jedi Knight în domeniul "3D Action" (valuri care, în opinia mea, nu au putut fi sparte de corabia mare, frumoasă dar mai mult din carton a veșnic lăudatului Quake) și Lucas Arts continuă povestea legendei despre Jedi cu un CD "companion missions" intitulat Mysteries of the Sith.

Povestea începe la cinci ani de la momentul la care se oprește Jedi Knight: înfrîngerea lui Jerac de către Kyle Katarn. De partea rebeliunii, Kyle o are drept ucenic-Jedi pe Mara Jade, o tînară cu un talent aparte în stăpînirea Forței, pe care o ajută în desăvîșirea pregătirii de Jedi.

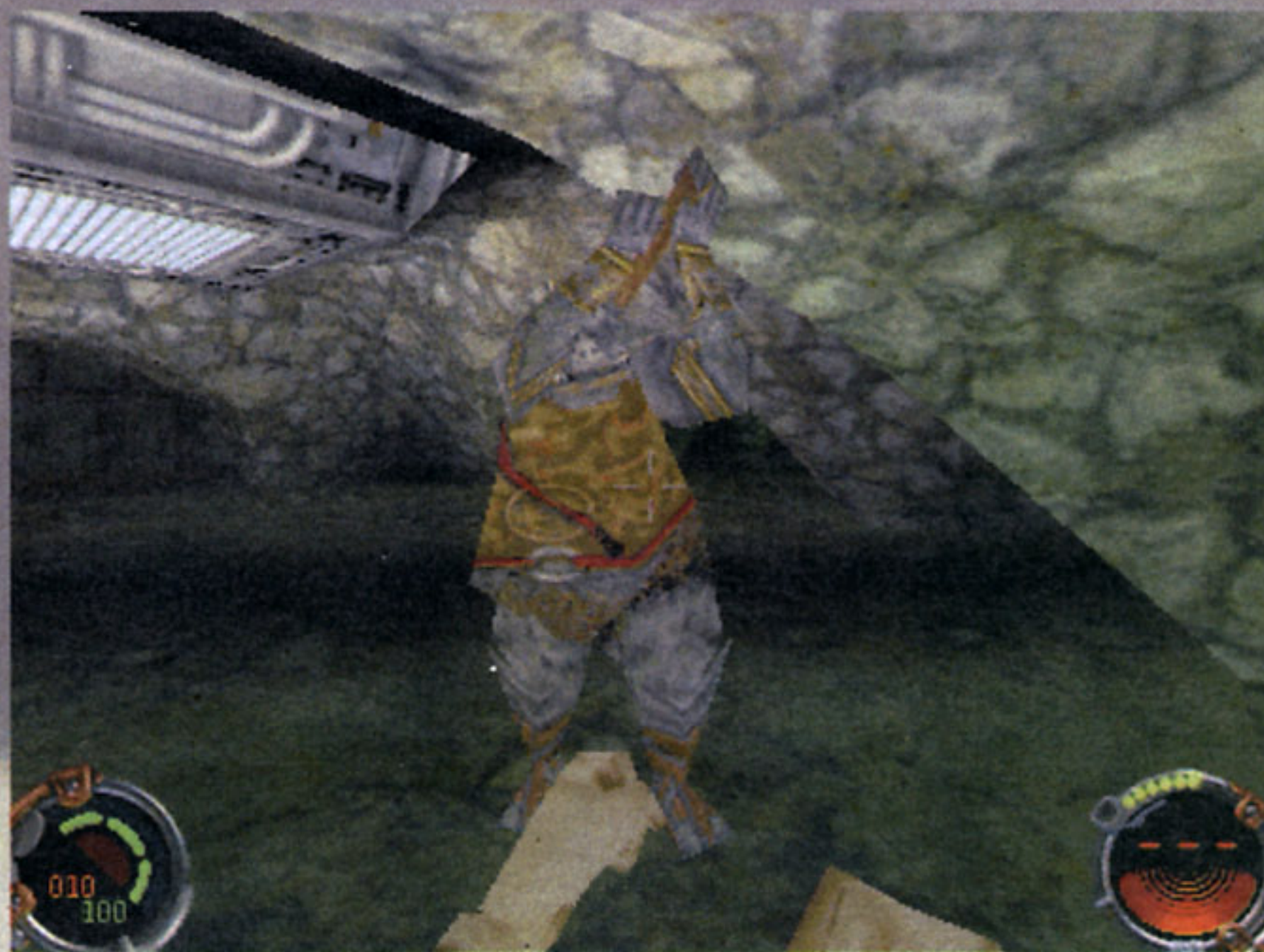
Jocul nu va debuta bine pentru tine deoarece încă de la prima misiune te vei afla în postura apărătorului avanpostului rebel, atacat de navele Imperialilor. Pe parcursul a nu mai puțin de 5 nivele va trebui să-l conduci pe Kyle în tentativa de distrugere a celor doi asteroizi transformați de imperiali în arme puternice. Rolul Marei ți-l vei asuma de abia în ultimele 9 nivele cînd o vei ajuta să-și împlinească destinul

## Cam atît...?

Nici măcar nu trebuie să existe această impresie. Mysteries of the Sith nu este fratele mai mic al

Jedi Knight-ului, ci este încununarea unui proiect care încearcă să aducă grandoarea Star Wars din inimile și imaginația fanilor și celor care au creat ceva legat de acest subiect, într-o abordare unică, ce se vrea imaginea virtuală definitorie a universului dominat de Forță.

Să nu credeți că afirmațiile acestea sunt gratuite. Nu neg că nu există aspecte care pot fi reproșate acestui joc, pentru că cel mai ușor este să critici, mai ales în momentul în care trebuie să respecti un principiu simplu al fizicii care se numește inerție (în gîndire, bineînțeles, doar despre asta vorbim). Una dintre nereușitele care ies cel mai repede în evidență este generată de realizarea personajelor dintr-un număr destul de redus de poligoane. Reiese din aceasta un aspect pătrășos, contrariat în mare parte, dar nu în întregime, de animația detaliată a mișcărilor efectuate de aceste "cuburi". Spre exemplu, vei constata cu surpriză că personajul cu care joci "respiră"!.. Deasemenea aceste animații deosebit de bine realizate le poți observa și urmărind modul în care adversarii tăi mînuiesc sabia sau alte arme albe



pe care le folosesc. Un alt neajuns constă în faptul că, odată ce ai gustat din fructul "interzis" al accelerării și efectelor 3D, îți va fi foarte greu să mai apreciezi cum se cuvine varianta clasică în care texturile ți se par oarecum haotice. Totuși, în varianta 3D există un bug care face ca suprafața apei să nu fie transparentă.

Probabil că mai sunt și alte scăpări. Am început cu prezentarea unora din acestea pentru a putea reține spațiul care urmează evidențierii lucrurilor bune pe care le aduce Mysteries of the Sith.

Lucrul cel mai evident, care se observă literalmente cu ochiul liber este implementarea luminilor colorate ca efect 3D. Acest efect dă o frumusețe aparte nivelelor prin luminile de diferite culori care se mapează pe pereți, pe obiecte sau chiar pe personaje. Chiar ai tendința să te plimbi aiurea prin nivele, numai pentru a descoperi noi variante de "dynamic coloured lights".

## AR(T)S LUCAS

### Gravitația

Cele mai interesante nivele sunt cele care simulează navele aflate în spațiu. Pe lângă senzația tare pe care o ai în momentul în care privești prin hublouri și vezi alte nave, propria navă sau numai spațiul, poți să ajungi în unele locuri în care sistemele de asigurare a gravitației au fost distruse sau pe care poți să le dezactivezi. Vei putea să "înoți" printre obiecte care se mișcă haotic sau, uneori, printre cadavre.

### No weapons, please!

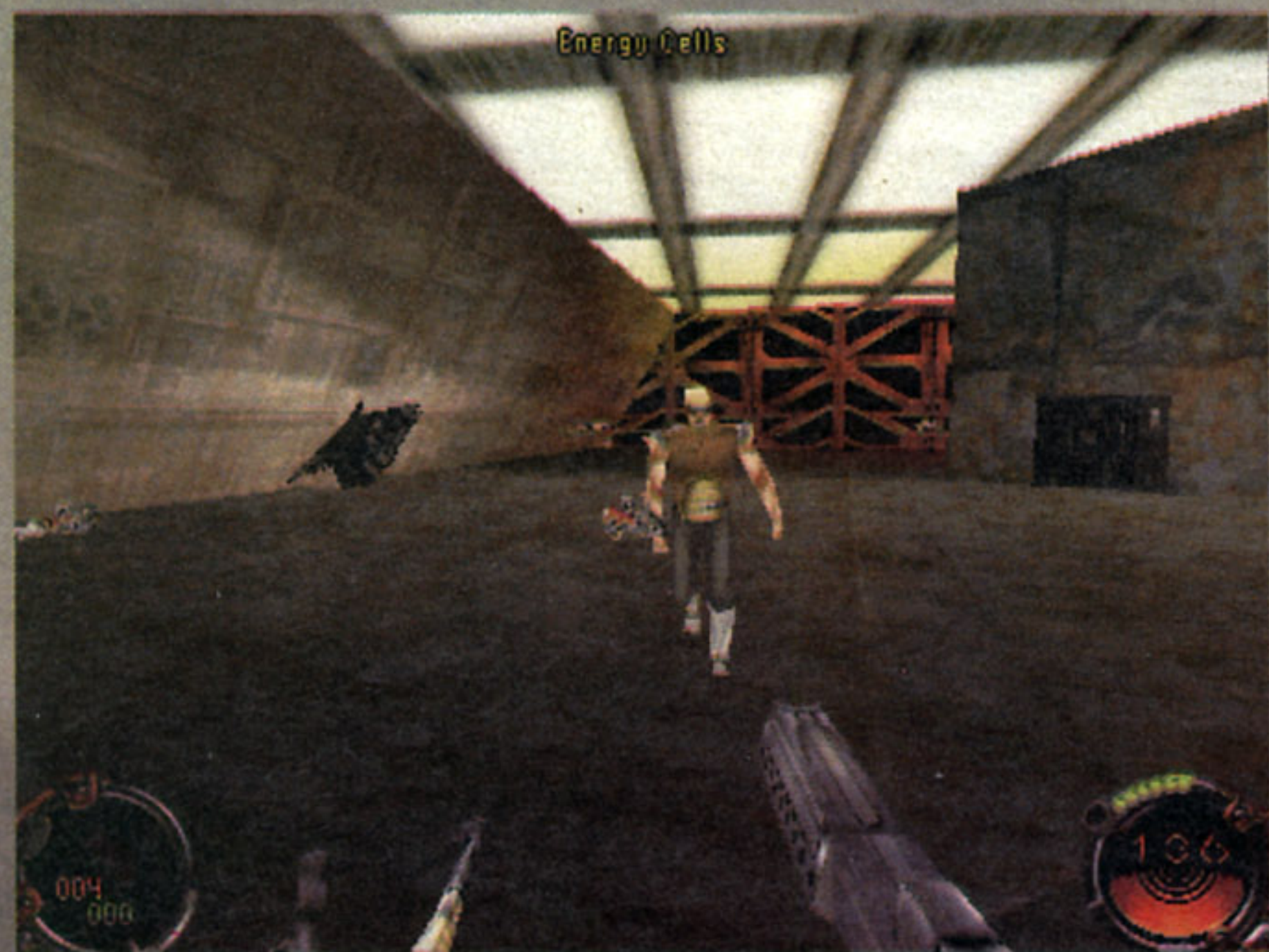
În nivelele de pe Dround Kaas (unde este se află templul Sith) nu poți folosi nici un fel de armă, în afară de light saber. Toate celelalte pot trage însă nu au nici un efect, orice foc fiind lipsit de putere. Și prin aceste nivele mișună cei mai periculoși monștri.

### Multi-resolve

Unele nivele se pot termina în mai multe moduri. Dacă ai posibilitatea să folosești abilitați ca force jump sau force speed și o faci în anumite situații, poți să treci ușor peste unele zone în care ai fi pierdut ceva timp.

### Pilots!

În momentul în care distrugi un AT-AT (All Terrain Armoured Transport) să fii atent la pilotul care o să iasă din cabina căzută. De asemenea, în locurile de docare a fighterelor Tie (Twin ion engine) de orice tip, o să întâlnești pe cei care le pilotează și care o să le aperse destul de bine.







Cel mai impresionant aspect pentru mine a fost implementarea interacțiunii cu obiectele care de obicei sunt "decor". În unele nivele roiesc binecunoscutele nave prezente peste tot în Star Wars, de la X-Wing-urile rebelilor la Starchaser-ele piratilor sau Assault Transport-urile Imperiale. Acest lucru imprimă o notă de realism pe care nu cred că o s-o mai întâlniți în altă parte. Acum vezi într-adevăr Shuttle-ul din care debarcă Stormtroopers, ai acces în Launch Bay-uri de unde poți vedea cum se lansează un squadron de fightere (Piloți Tie-Fighter sau X-Wing: v-ați întrebat vreodată "de unde am venit?" pentru că "încotro ne îndreptăm" era clar), te poți plimba cu lifturile care le aduc în și din hangare. De asemenea poți să încerci să le distrugi cu ajutorul unor Repeater Blaster Cannon care se află de obicei în locurile de unde ar putea să apere aceste lansări de atacurile altor fightere.

Nici chiar partea din afara nivelului nu este lăsată goală, dar, din păcate, cum ne-am obișnuit în ultimul timp la acest tip de jocuri se prezintă ca o imagine de o calitate și un realism deosebit de precare. Dacă există vreun mod de contact vizual cu exteriorul, poți observa o serie de zboruri care te duc cu gândul iarăși la "Tie Fighter" sau "X-Wing". Interactivitatea este subliniată și de noul mod de abordare a prezentării cut-scene-urilor. Acestea nu mai sunt pre-renderizări în care se folosesc soft-uri speciale pentru modelare 3D, ci chiar animații ale personajelor din joc. Se arată astfel capacitățile engine-ului. Unii spun că pre-render este mai frumos. Într-adevăr, numai că asta înseamnă altceva decât "engine only", este ceva artificial. Însă toate acestea nu înseamnă decât Star Wars total.

Alt lucru interesant de menționat este dificultatea nivelurilor, nu atât din punct de vedere al inamicilor, cât a numeroaselor subtilități pe care trebuie să le descoperi (poate pentru tine sunt prea subtile!-Ed.) Va trebui să folosești din plin Force Seeing pentru a identifica ușor căi de ieșire în momente în care te simți pierdut în imensitatea nivelurilor. Structura de obiective îți permite să te descurci mai ușor, știind dinainte cam ce trebuie să faci, ție nemairămându-ți decât să aflii cum, lucru care nu este chiar ușor. Nu trebuie să uiți însă de Forța cu ajutorul căreia îți poți multiplica foarte ușor posibilitățile de mișcare. Este indicat să folosești și sistemul de camere de luat vederi, care-ți permite să monitorizezi poziția și activitățile inamicilor, chiar dacă este plăcut să-ți exersezi trasul la țintă pe ele.

## AR(T)S LUCAS

### (A)Stone(ing).

Atenție la statuile din templul Sith! În momentul în care intri într-o cameră cu asemenea decorațiuni, statuile prind viață și se transformă în adevărați Jedi. Acum este momentul să-ți dovedești capacitatea de luptă cu Light Saber.

### Friend or Foe?

În unele nivele mai sunt prezenți și soldați rebeli, care luptă cu îndârjire împotriva celor care îi atacă, care scot tot felul de strigăte, dar care nu prea fac multă treabă. Tot pe tine cade greul, numai că va trebui să treci printre schimburi de focuri ale celor două tabere.

### Zoom on, zoom in and he's out!

Se pare că sniper-ul din Outlaws a prins! Varianta din MotS se numește electroscope și are posibilitatea de zoom și scanare electronică. Este extrem de importantă și folositoare.

### It's a trap!

Poți ușor să cazi în tot felul de capcane. Că sunt artificial (sequence charger, etc) sau naturale, nu contează! Fii foarte atent și mulțumește tastei F9 (Quick save) și faptului că odată încărcat nivelul, timpul necesar pentru a relua de la o salvare inițială este, practic, neglijabil.

### Se trage!

Să nu vă speriați dacă la un moment dat, în momentul în care sunteți în nava care este atacată o să auziți niște sunete ca de ion cannon! Sunt chiar sunete de ion cannon și provin de la inamicii care încearcă să dezactiveze scuturile și sistemele navei pentru a putea fi abordată

## Cine mă bate, cine nu....

Niciodată nu trebuie subestimat rolul inamicilor pe care trebuie să îi elimini. Varietatea lor dovedește (pentru a căta oară?) profesionalismul și imaginația debordantă a realizatorilor de la LucasArts. Există acum reprezentată întreaga armată imperială (piloți, stormtroopers, ofițeri), pe lângă droaia de piraiți sau contrabandiști și o întreagă faună (și floră!!!) de animale unele mai feroce decât altele. Refugiu în fața lor este greu de găsit întrucât le poți întâlni pe oriunde: pe sol, pe apă, în apă și în aer. Unele sunt foarte puternice și în același timp foarte rapide, ceea ce conduce la numeroase dificultăți în a te apăra de ele. Ferocitatea inamicilor este dublată mai mereu de folosirea unui AI deosebit de performant, astfel că nu de puține ori vei fi pus într-o reală dificultate. Spre exemplu, unii piraiți se feresc și trag în special din lateral, sau după ce lansează un atac cu rail-gun-ul se ascund și așteaptă momentul propice unui nou atac pe care o să-l facă din alt loc; Vronskr (un fel de lupi imenși) se

apropie tiptil și se reped cu o viteză năucitoare lăsându-ți un timp infim pentru a reacționa.

## Armele pe umăr! ...înfipse...

Sunt dezvoltate noi variante de arme (fiecare fiind o versiune nouă a armelor existente în Jedi Knight) mult mai performante, dar care par insuficiente împotriva amenințărilor





de tot felul care te pasc la fiecare pas. Singura armă total nouă este Carbonite Gun. Vă amintiți de Han Solo și "pătuțul" său înghețat? Cam despre asta e vorba... Rail Gun-ul a primit o nouă calitate (seeking) și acum proiectilul urmărește ținta spre a o distruge.

În *Mysteries of the Sith*, forțele nu mai sunt de Light Side sau de Dark Side. La cele 12 prezente în JK, se adaugă încă cinci care conduc la o mai bună canalizare a Forței, atât pentru scopuri defensive cât și ofensive.

Toate aceste arme și/sau forțe o să le poți încerca pe propria piele în jocurile de multiplayer. Pentru selectarea personajelor cu care vei juca există două moduri: cel vechi (Jedi Knight) care permite alegerea unuia dintre cele 9 stadii Jedi (vezi PC Gaming nr. 2), sau cel nou (*Mysteries of the Sith*) ce îți permite să alegi dintr-o serie de 4 personalități (Jedi, Bounty Hunter, Scout și Soldier). Fiecare personalitate are specifică o anumită configurație a forțelor (de exemplu Scout are 4 stele pentru Force Seeing) ce nu poate fi modificată, și o anumită listă de personaje, fiecare cu caracteristici bine stabilite dintre care îl poți alege pe cel care crezi că ți se potrivește cel mai bine.

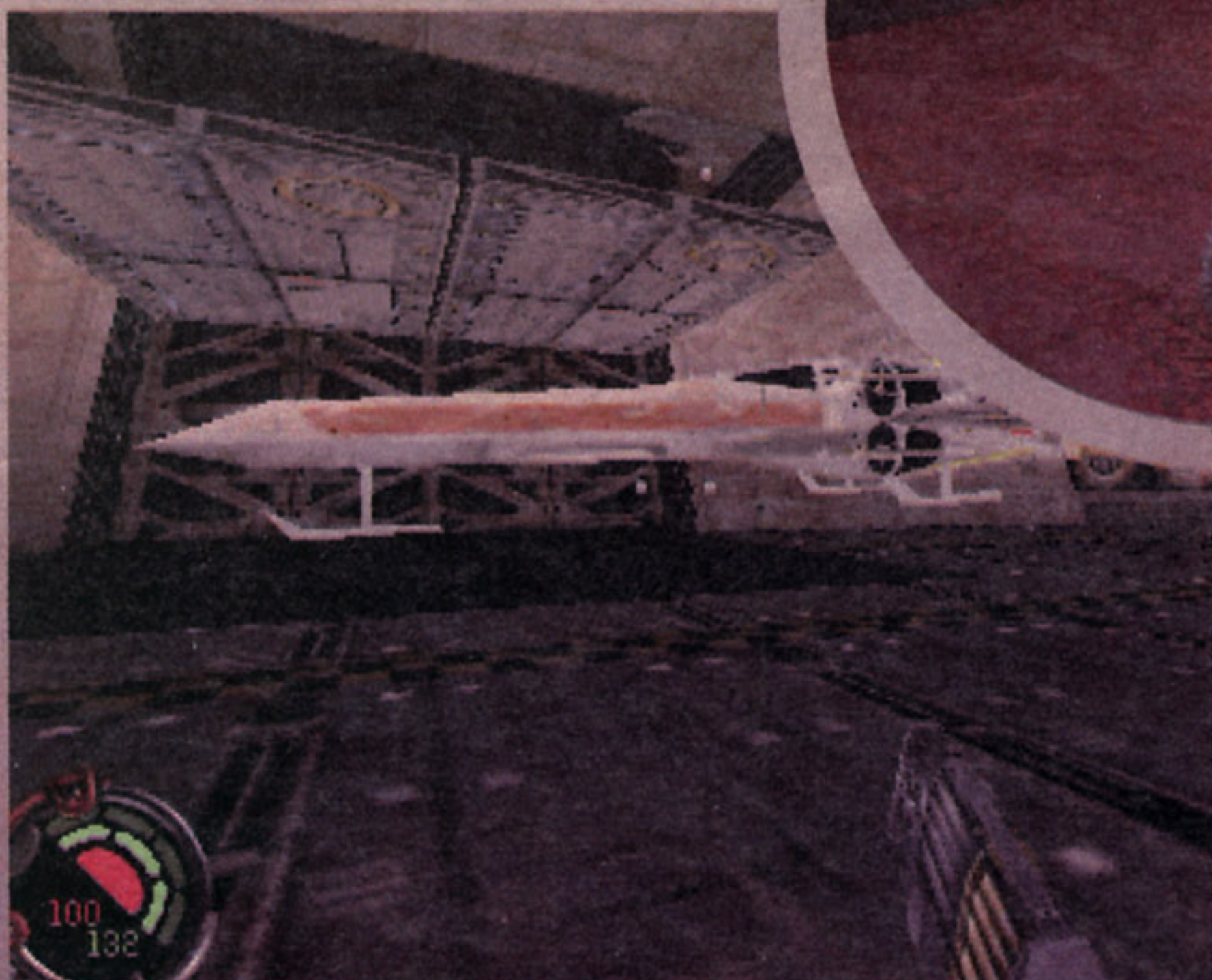
Printre aceștia se numără - pe lângă Kyle & Co. - și alte nume celebre cum ar fi Luke Skywalker sau Darth Vader.

Cele două diferențe se păstrează și la modul de



alegere a jocului. Cele specifice MotS sunt: Sith Multiplayer Duel (clasic), Sith Lightsaber Training (no comment) și Kill the fool with Ysalamiri. Acest din urmă mod presupune (omorârea ta cu un Ysalamiri? - Ed) existența unui animal cu o proprietate ciudată: în jurul său pe o distanță de 10 metri Forța nu se manifestă în nici un fel! Astfel cel care îl are cu el nu poate să folosească Forța sau să fie atacat de forțe. Se poate acum ajunge în situații în care poți folosi numai arme, sau numai Light Saber.

Sper că ați devenit interesați și sunteți gata să vă provocați prietenul la o



## Au venit noi forțe

### Force Projection.



Poți crea o imagine falsă a propriului personaj în scopul de a distrage atenția inamicilor. Imaginea reprezintă o hologramă care își mișcă corpul în funcție de mișcările "originalului" dar nu se poate deplasa.

### Force Push.



Servește la împingerea adversarului. O poți folosi în momentul în care vrei să-l îndepărtezi sau dacă ai posibilitatea să-l arunci într-o prăpastie sau ceva asemănător.

### FarSight.



Îți permite să-ți părăsești trupul și s-o pornești hai-hui în explorare. Poți astfel să ajungi în unele locuri mai ascunse. Atenție la faptul că trupul îți va rămâne pe loc și va fi vulnerabil.

### LightSaber Throw.



Sabia laser în chip de bumerang. După ce o arunci, va descrie un cerc pe a cărui perimetru va hăcui orice întâlnește, după care se întoarce.

### Force Defense.



O imunitate specială la atacurile cu alte forțe. Disponibilă numai în multiplayer. Nu trebuie activată, funcționează tot timpul și nu consumă din forță.

încăierare (ușor...era vorba despre o încăierare virtuală!)

*Mysteries of the Sith* este probabil cel mai atmosferic joc pe care l-am jucat pînă acum. Deși afirmația mea este puțin subiectivă ținînd cont că sunt un fan Star Wars o să abordez din nou acest subiect în încheierea articolului.

Din punct de vedere al contribuției la atmosfera de ansamblu a jocului, sunetul este unul dintre cele mai importante elemente. Pe un fundal 100% Star Wars (țineți minte muzica aceea care, deși simfonică sau poate tocmai pentru asta, este foarte accesibilă și-ți cade numai bine în momentele de confruntare sau de concentrare) toate personajele au modul lor de manifestare zgomotoasă, trebuie să comenteze câte ceva (în special dacă ți-au făcut felul), printre descărcări laser, explozii și urlete de durere.

Sunetele sabiei laser se confundă cu sunetul original (din film), o contribuție la asta avînd-o probabil și reeditarea de anul trecut a trilogiei, ce a putut furniza materialele necesare.

Dacă v-a deranjat modul laudativ pe care l-am folosit în prezentarea acestui joc care, să nu uităm este doar o continuare, trebuie să încercați să jucați *Mysteries of the Sith*, și cam orice legat de Star Wars, eventual să vă documentați despre acest subiect, și probabil că îmi veți da dreptate.

## Scor

Mai bun decît Jedi Knight dar un scor mai mic. Viața asta...

# 95

Producător: LucasArts

## Cerințe minime (optime)

Procesor : P100 (P200)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 70 Mb  
Grafică : VGA 16m (3DFx)  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X (8X)



# StarMUD

Deși încă de la numărul trecut s-a făcut înțeles că nimeni nu este Mai Urît Decît (MUD) Cristian Smaranda, iată că deja este un competitor pentru acest loc: Ștar. Este Star MUD redactorul nostru? Voi decideți!

```
The roof of the DPES hq [down]
Commander Parkinson says "My job at Delta Polaris was just
a cover for my military assignment."
Commander Parkinson says "You can NOT leave this place
alive. Nice try. BAD LUCK."
Ruhri declares that Grand is a puking idle-headed pussy.
Commander Parkinson says "You can NOT leave this place
alive. Nice try. BAD LUCK."
[Trade] Girl in Black Linda, selling a P3000 with
10b harddrive and 8g cache and 80g mem.
[Trade] Grand: Pathetic.
[Trade] Rager: heh, for what, 200 dollars?
doing: kill commander
You attack Commander Parkinson.
doing: siphon commander
doing: blood commander
You are still recovering from your siphon attack.
[Commander Parkinson is in perfect shape.]
[[ Corpses points 1416 / 1414 Blood points 2100 (BLOODMELT) ]]
Commander Parkinson's right leg receives a devastating blow from your
metallic arm.
Commander Parkinson staggers dizzy after you bring your metallic arm
down on his left hand.
Your metallic arm hits Commander Parkinson's stomach with a bonecrushing
sound.
[Commander Parkinson is now down.]
Commander Parkinson crushes your left hand with his heavy ironpole.
[[ Corpses points 1385 / 1414 Blood points 2100 (BLOODMELT) ]]
Commander Parkinson smashes your chest with his heavy ironpole, creating a
hasty sound.
```

Imaginează-ți ceva de genul Star Trek. O poveste SF, un univers format din câteva "domenii" (planete) legate între ele prin teleporter devices, jumpships, space shuttles. În plus, un conglomerat de rase, fiecare din ele cu avantajele și dezavantajele proprii pe care un jucător bun le poate oricând specula. Ai acum șansa să devii un klingonian feroce, un vulcanian înțelept, un troll urât dar care se refacă extrem de rapid după lovituri, și lista continuă... Nici oamenii nu sunt uitați ca rasă din această listă, ei fiind însă cei fără avantaje sau dezavantaje.

## Despre joc

În afara că e un <SF based MUD>, este un mud din categoria <newbie friendly>, ceea ce înseamnă că noii jucători nu sunt numai bineveniți (newbie sunt noii veniți în joc), dar și ajutați destul de substanțial cu echipament gratis, eventual arme, iar pentru ei transportul între domenii e gratis.

Procesul de creare a unui caracter e destul de simplu, îți dai numele, va trebui să îți pui și o parolă, apoi îți alegi rasa (ți se oferă o listă de rase, și ai posibilitatea să afli informații despre fiecare). Aveți însă grijă... personajul va avea și un sex, și asta va afecta desigur jocul, existând aici căsătorii și divorțuri.

După ce ai terminat de creat personajul sau caracterul tău, ești gata de joc. Cel mai important pentru un începător e să știe că este al naibii de slab și că nu trebuie să se ia de toți monștrii care îi ies în cale, strategia asta îi va aduce în cel mai bun caz un record pentru <number of deaths>. Începătorii vor ști că pot folosi comanda <consider <monster>> care le va da un termen de comparație între ei și monstrul respectiv. Există însă și <newcon> (new consider) care îți oferă un grad de dificultate în procente. Mai este foarte bine de știut permanent starea sănătății tale în timpul luptei, iar asta se face cu <report on> (bineînțeles că poți da și report off, da ar fi ca și cum ai închide supapa la tubul de oxigen, informația despre hitpoints e cel mai important lucru). Pentru a putea ști în ce stare (shape) e monstrul cu care te bați, poți da <check on>.

Ca începător ai parte de un rucsac (newbie backpack), în care găsești ceva mîncare, o armă personalizabilă, și ceva armură. Personajul tău beneficiază de două caracteristici, stuffing și drugging (cît ai mîncat și băut). Amîndouă sunt prezentate în procente atît la <score> cît și la <hp> (hp afișează compactat

mai puține informații despre statutul tău). Cînd ambele sunt destul de ridicate, de regulă cam peste 60%, depinde de rasă, rata de healing (refacere a hitpoints-urilor) crește considerabil. Nu am menționat că personajul vostru are un număr de hitpoints, asta o știți deja de la Quake, aici însă maximul de hitpoints (prescurtat de obicei hp) are o mărime variabilă (îți avansezi statul CON sau un skill numit toughness - vezi articolul din numărul trecut). HP-ul este necesar să fie tot timpul pozitiv deoarece dacă se află sub 0 înseamnă că ai crăpat.

## În săbii să ne tăiem..

Referitor la arme, există cîteva skilluri de atac. Sunt arme albe pentru skillul <cutting>, arme contondente pentru <blunt>, tot felul de sulite pentru <thrusting>, bice pentru <exotic>. Mai sunt și arme de foc sau lasere, ce intră sun skill-ul <guns>. Arma pe care o găsești în newbie backpack poate deveni la alegere sabie, sulită, bîtă sau bici. În funcție de ce îți place sau este mai apropiat de caracterul tău, skillul de atac respectiv va crește. Armele pot fi folosite în ambele mîini sau în cîte o mînă. Armurile... oricine știe ce înseamnă o armură există în acest MUD dar nu sunt universale, deci nu poți să porți oricare armură. Fiecare personaj are un corp, componentele depinzînd de rasa ta (majoritatea au corp umanoid, unii au coadă, patru mîini, sau doar cap, torace și tentacule), astfel că nu poți purta mînuși peste tentacule sau ceva de genul ăsta. Mai există și eventualitatea ca o anumită parte a corpului tău să fie deja acoperită. Comanda <body> îți va lista părțile corpului cu eventuala armură ce le acoperă sau rănile pe care le ai.

Dacă știi treburile astea pentru început, cred că este destul de ușor, vei începe să găsești monștri pe care ești capabil să îi învingi în urma cărora cîștigi experiență și eventual bani sau obiecte, majoritatea putînd fi vîndute în shop-uri. Ca începător rucsacul îți oferă un serviciu gratuit de teleport spre zone comune ale domeniului Earth și spre majoritatea zonelor cu monștrii slabi. Comanda <teleport> îți dă destule informații, așa că ... Engage! Nivelul tău în joc este dat de <eval> (evaluation points). Ca nou intrat pornești cu eval 1, urmînd apoi ca acesta să sporească pe măsură ce avansezi. Numărul de skill-uri nu e fixat și nici nu ești limitat la anumite skilluri. În principiu ai skill-rile pe care le folosești. Există însă și skill-uri specifice unor rase sau profesii (vampirii mîscă - siphon skill, Marines dau cu capul - headbutt skill, etc). Staturile le avansezi cu experiența, plus o sumă mică de bani, iar skill-urile folosindu-le sau plătind <training> în cadrul profesiei pe care ți-o alegi. Am spus că lista de rase o vezi cînd îți creezi personajul, așa că am să enumăr cîteva din profesii. Ah, să nu uit, nu e neapărat necesar să iei una, dar fără, nu obții avantajele oferite de acestea, și în plus titlul tău va fi <the waste of space>. Sunt în joc Marines, pușcașii marini, lupta de obicei cu bîte sau arme de foc, deși nu e obligatoriu. Martialists sunt karatiști, adepții

stilului de viață naturist, evident folosesc <unarmed>, și de obicei nu prea folosesc armuri. Psionics sunt cei ce manipulează mințile, telepați desăvîrșiți, se pot chiar teleporta (cu destule eforturi de concentrare însă). Mai sunt Cybermercs, mercenari brutali, Scientists, doctori ce îți pot da leacuri sau medicamente, unii chiar și otrăvuri. Cybermages, vrăjitori, foarte puternici dar extrem de greu de jucat, ei folosind mai puțin lupta, axîndu-se pe magie (ofensivă sau/și defensivă), care este foarte greu de avansat. Convicts, hoții, se pot ascunde vederii celorlalți, sunt foarte agili, pot să îți fure banii pe care îi ai la tine (și nu îi ții la bancă) sau chiar obiecte din inventarul tău dacă sunt destul de buni în ceea ce fac, nu sunt foarte buni în luptă dar sunt foarte periculoși, ei te atacă prin surprindere și fii sigur că nu o să o faci cînd ești pregătit sau îi aștepti. De asemenea această profesie este foarte greu de jucat, este recomandată jucătorilor avansați. Head hunters, predator race fiind singura rasă ce poate intra în această profesie. Și ei beneficiază de skill-ul <stealth>, ca și convicts, sunt extrem de rapizi și feroce, destul de dificil de jucat și ei. Cavaliers, urmașii unora de se strîngeau la o masă rotundă pe undeva prin Camelot, folosesc de obicei săbii sau sulite. Hyve, este profesia xenomorph-ilor (dacă ați citit <Jocul lui Ender> sau <Xenocid> știți despre cine e vorba). Mai sunt și două profesii cu rase dedicate, însă sunt o categorie mai specială și nu pot fi obținute în mod obișnuit, ca restul raselor: Damned, cu rasa vampires, și Pack, cu rasa werewolf. Sunt rase avantajate, care nu se acordă decît de administratorii jocului cu anumite ocazii sau pentru anumite merite (cred că ar fi cazul să mai spun odată, caracterul meu pe care îl joc cel mai mult este un vampir...). Acestea două sunt destul de greu de jucat dar au avantaje foarte mari (vampirii de obicei nu mor, corpul lor transformîndu-se în ceață, de asemenea primesc 75% din damage-ul pe care o rasă obișnuită l-ar primi în condiții identice, sunt însă EXTREM de sensibili la holy damage, obținut prin purificarea armelor sau la prezența în cameră sau la opo-nent a usturoiului sau a crucii. Acum știți mult mai mult decît știam eu despre StarMUD cînd am intrat prima dată, dar eu oricum aveam ceva experiență în domeniul mud-urilor. Dacă nu aveți probleme cu limba engleză și sunteți atrași de stilul acesta de RPG, tot ce trebuie să faceți este să încercați. Distracție plăcută.

```
You Attack Commander Parkinson.
doing: siphon commander
doing: blood commander
You are still recovering from your siphon attack.
[Commander Parkinson is in perfect shape.]
[[ Corpses points 1416 / 1414 Blood points 2100 (BLOODMELT) ]]
Commander Parkinson's right leg receives a devastating blow from your
metallic arm.
Commander Parkinson staggers dizzy after you bring your metallic
arm down on his left hand.
Your metallic arm hits Commander Parkinson's stomach with a bonecrushing
sound.
[Commander Parkinson is now down.]
Commander Parkinson crushes your left hand with his heavy ironpole.
[[ Corpses points 1385 / 1414 Blood points 2100 (BLOODMELT) ]]
Commander Parkinson smashes your chest with his heavy ironpole, creating a
hasty sound.
[[ Corpses points 1316 / 1414 Blood points 2100 (BLOODMELT) ]]
[[ Corpses points 1285 / 1414 Blood points 2100 (BLOODMELT) ]]
Your metallic arm hits Commander Parkinson's head and drops your
metallic arm.
[Commander Parkinson is really beat up.]
Blood runs through your veins. Your undead body feels
```



# Flight Unlimited 2

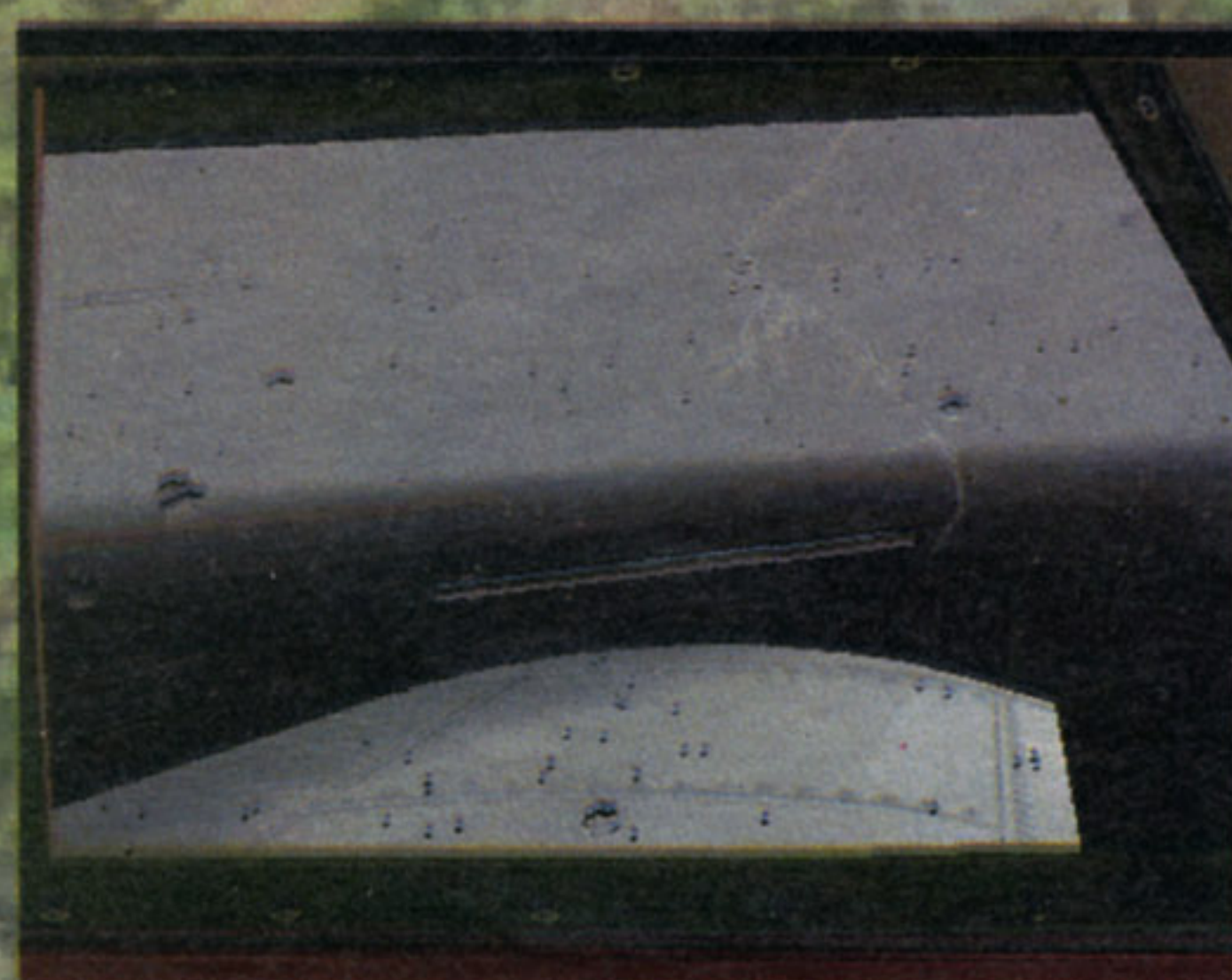
**Fiind o persoană care nu se încurcă cu jumătăți de măsură, Dan Dimitrescu a apreciat că titlul de zburător fără limite i se potrivește cel mai bine...Flight Unlimited...Get it?**

**S**imulatoarele de zbor "civile" sunt fără-ndoială o categorie specială de jocuri. Deși pentru neavizați poate părea că nimeni nu ar fi interesat să joace un joc în care nu se întâmplă nimic (împușcături, sînge), realitatea este un pic diferită. Astfel, Microsoft Flight Simulator este cel mai bine vîndut joc al tuturor timpurilor iar alte jocuri bazate pe aceleași idei au avut și ele un succes remarcabil. Printre ele, un exemplu foarte bun ar fi Flight Unlimited sau mai nou (cîteva luni în SUA, o lună în Europa) Flight Unlimited 2.

Totuși nu trebuie să se înțeleagă că genul acesta nu oferă varietate. Flight Unlimited era în principal orientat spre acrobație aeriană, în timp ce FU2 este mult mai aproape de Sierra Pro Pilot sau MS Flight Sim. Urmăriți-ne după pauza publicitară pentru a afla de ce ...

## Acțiune

Întîi și întîi mi se oferă cîteva opțiuni, dintre care cele relevante ar fi doar două: Quick Flight și Airport. QF reprezintă Instant Action-ul din FU2. Îți alegi cîteva condiții inițiale (condițiile meteo, ora aproximativ exactă), avionul, un punct de plecare, altitudinea de pornire și gata. Partea bună este că lumea virtuală din FU2 funcționează foarte serios și real și aici, deci necontînd faptul că tu nu ai teoretic nimic "oficial" de făcut. Din acest motiv, quick flight-ul este o metodă excelentă de a pierde timpul pur și simplu și a experimenta diferite lucruri, eventual într-o pauză de activitate creatoare. Singura problemă ar fi că jocul



te prinde ușor și s-ar putea ca acest quick flight să vă ruineze programul zilei.

În modul Airport treburile se complică un pic. Poți să organizezi un zbor pe bune, să "sari" între diferite baze de operații (aeroporturi), să te angajezi într-o



misiune predefinită sau să execuți una din cele șase misiuni de școală.

Un pilot începător ar fi bine să înceapă cu școala, pentru a se obișnui cu diferitele practici ale aviației civile. Faptul că majoritatea începătorilor preferă să intre direct în miezul acțiunii este cu totul altă poveste. Evident, printre aceștia mă număr și eu, pentru că într-ale simulatoarelor de zbor civile sunt novice. După cîteva reprize de quick flight m-am decis să o fac "ca la carte" și am pornit o misiune de la sol.

Problema 1: În FU2 există probabil cel mai detaliat și reușit Air Traffic Controller dintr-un simulator de zbor pe PC. Acest ATC cuprinde un număr destul de mare de personaje cu care trebuie să te conversezi sau alte elemente asemenea. Țineți minte, FU2 este un simulator pentru oameni normali care respectă măcar o mică parte din reglementările aviației. Acesta ar fi de fapt și scopul final al jocului, să fi replica unui pilot adevărat pe calculator.

## Biletele la control !

Pe un aeroport normal (controlat) există trei frecvențe radio pe care ar fi bine să le utilizezi (controlorul de trafic aerian, controlorul rulajului la sol și ATIS - un fel de 959 înnoit din oră în oră, care îți oferă datele meteo și informații despre pista care deservește traficul aerian). O secvență tipică de decolare ar fi:

- treci pe frecvența ATIS și bagă la cap ce se aude (dacă nu o faci pasul 2 te va timite din nou aici);
- treci înapoi pe frecvența controlorului și cere-i acestuia permisiunea de rulaj;
- controlorul de rulaj îți alocă o rută la sol pînă la pista de decolare;

- pornești spre pistă, încercînd să respecti prescripțiile lui și avînd grijă să aștepti permisiunea de a traversa diferitele piste de pe aeroport;

- odată ajuns la țintă ți se dă permisiunea să contactezi turnul de control, lucru pe

care ar fi bine să-l faci pentru a obține permisiunea de decolare;

-decolezi înspre apusul romantic și trăiești fericit pînă la adînci bătrîneți.

Aceasta ar fi secvența ideală. Realitatea se arată cruntă încă de la începerea rulajului, cînd trebuie să te dumirești care este de fapt ruta care ți-a fost alocată. Rutele sunt indicate prin denumirea bretelei pe

care trebuie să o apuci și a pistei pe care trebuie să decolezi. Din păcate, din locul de parcare nu poți să vezi plăcuțele indicatoare ale acestor bretele și deci mergi (cel puțin pînă te dumirești cum sunt organizate aeroporturile) un pic orbește. După un timp, am descoperit că manualul cuprinde și schemele aproape tuturor aeroporturilor și aerodroamelor, dar lipsesc multe din aceste detalii. Ceea ce te ajută cu adevărat este combinația ALT+F12 care îți afișează pe ecran ruta exactă, suprapusă peste imaginea din față. Este un mod de a trișa dar și de a învăța.

Problema cea mai mare a jocului o constituie lipsa unei metode de antrenament "on-line". În Flight Unlimited, Pro Pilot și MS Flight Sim ți se prezintă diferite manevre executate de calculator pe care apoi poți să le execuți chiar tu. În FU2 ți se prezintă teoria necesară pentru lecția respectivă, dar la fel de bine poți să citești și din manual majoritatea lucrurilor prezentate. Apoi ești singur în măruntălele monstrului. Ce-i drept, aceste lecții nu prezintă manevre acrobatiche foarte complicate, dar și aceste proceduri de aterizare, decolare și interacțiune cu con-





trolorii ar fi putut fi prezentate într-o asemenea formă.

Un sfat bun dat în manual, și o facilități foarte reușită a jocului este posibilitatea de a urmări alte avioane ca un pasager virtual. Poți astfel să înveți de la acești piloți "automați" cum se face treaba, pentru că și ei funcționează ca niște piloți reali, comunică în permanență cu turnul de control, efectiv sunt niște modele. Aș putea spune că sunt chiar energizanți de preciși și aceasta ar putea fi singura lor problemă. Ca să fiu mai clar, aș fi preferat să aud/văd din când în când și câte un avion controlat de calculator care să facă pe nebunul și să ignore directivele de la sol. Una din cauzele principale ale acestei nemulțumiri ar fi modul foarte realist în care se comportă ATC-ul. Astfel, dacă nu îi răspunzi la mesaje (trebuie chiar să-ți aduci aminte să confirmi primirea fiecărui mesaj, chit că acesta reprezenta o apostrofă) vei auzi pe radio un avertisment adresat celorlalți piloți, ceva în genul "There's a trainer that won't talk to me. Please make way!". Nu trebuie să mai spun cine este cel care nu trebuie să se teamă de avionul necunoscut.

Deci concluzia ar fi că deși partea cu învățatul procedurilor de comunicare-navigare nu e chiar extrem de ușoară, se rezolvă totuși iar în final veți putea aprecia realismul (zic eu și nu numai) acestei părți a lui FU2.

### Look mum, I'm flyin'

Zborul efectiv este modelat la rîndul lui foarte realist. Sunt incluse 5 avioane în joc : Piper Arrow PA-28R-200, Trainer 172, DHC-2 Beaver (hidroavion), P-51D (trebuie să spun mai multe) și Beechcraft Baron 58 (bimotor cu șase locuri), fiecare cu caracteristicile lui șamd. Singurul care îmi este cu adevărat cunoscut este evident Mustangul, pe care l-am "simțit" destul de asemănător cu implementările din alte simulatoare "adevărate". Un lucru care m-a surprins (chit că citisem avertismentul dat în manual), a fost modul în care mi-am pierdut aripile după un picaj prelungit, urmat de un cabraj brusc. Destul de logic, dar mai puțin iertător decât la alți. Nu uitați că avioanele din FU2 sunt foarte deosebite de cele din primul FU, în sensul că nu sunt făcute pentru acrobație. Există și alte probleme tehnice pe care le pot avea avioanele în zbor, unele dintre ele datorate pilotajului

prost, altele "întîmplătoare". Acestea din urmă sunt foarte rare și apar numai în cazul în care sunt permise din opțiunile jocului. Cert este că ele adaugă foarte mult la atmosfera jocului, și datorită faptului că Looking Glass au nimerit bine (spre deosebire de alții, în special Sierra) rutinele de probabilități ale accidentelor. Astfel, se poate întîmpla să execuți zeci, sute de zboruri fără probleme și apoi brusc să se caleze motorul. Pentru asemenea situații extreme este prevăzut un semnal predefinit de ajutor (Mayday!) la auzul căruia controlorul regiunii în care te afli (depinde și de frecvența radio pe care ai emis semnalul) te va direcționa spre cel mai apropiat aeroport pentru o aterizare de urgență, atenționînd în același timp și ceilalți membri ai traficului.

### Turism aerian

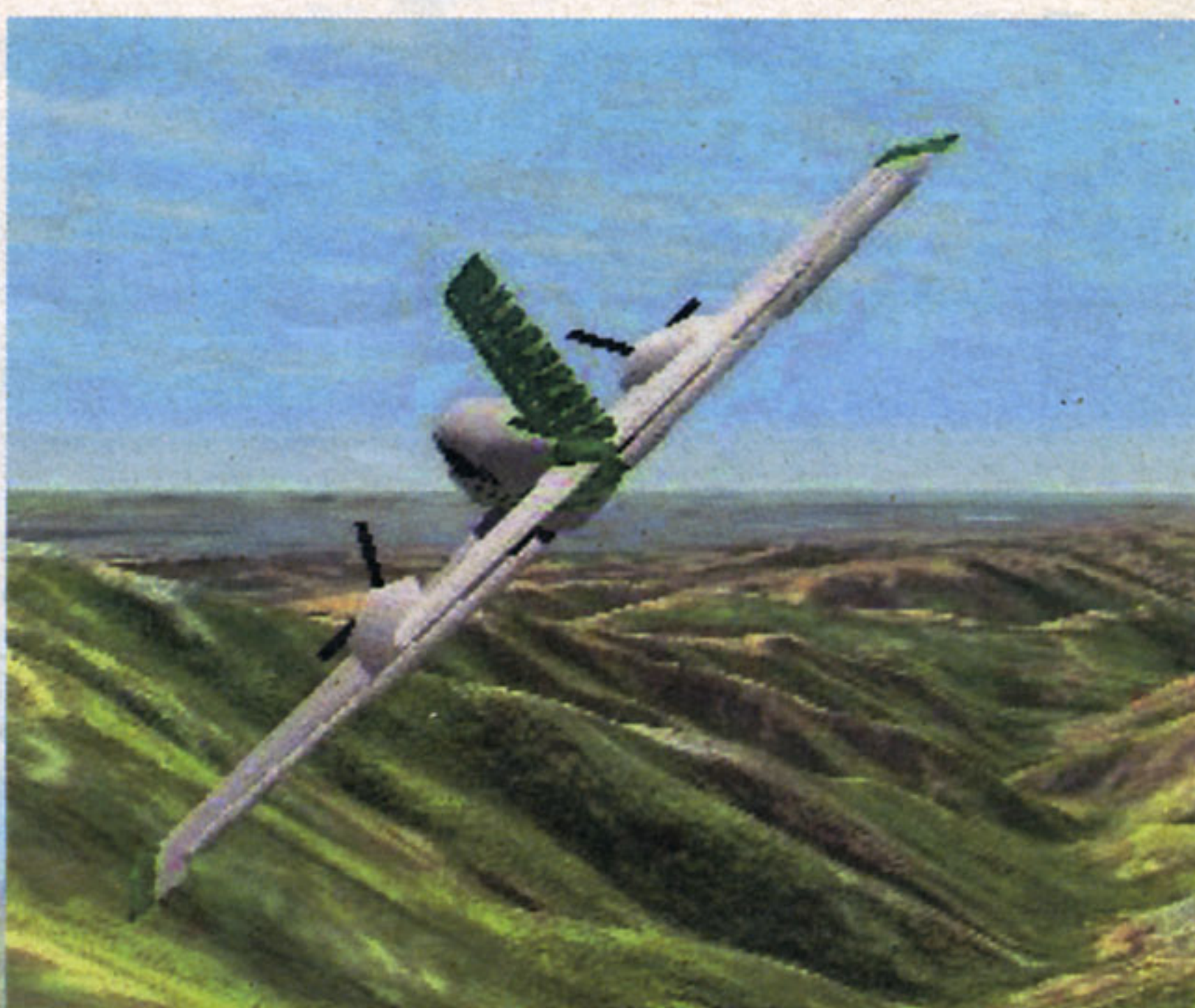
Unul din lucrurile cu care se laudă majoritatea simulatoarelor civile este posibilitatea de a cutreiera lumea în lung și-n lat, explorînd zone inaccesibile majorității dintre noi din motive lesne de înțeles. La acest capitol FU2 este din start handicapat de zona oarecum restrînsă pe care o modelează (11000 mile pătrate în zona golfului San Francisco). Deși teoretic jocul permite adăugarea de noi zone și avioane, după rețeta folosită cu succes de MS Flight Sim, experiența lui FU și mai ales faptul că Looking Glass se îndreaptă acum spre FU3 sau spre Combat Flight Unlimited mă face să cred că nu trebuie să ne bazăm pe așa ceva.

Ceea ce este modelat deja este de altfel destul de reușit, cu anumite plusuri și minusuri. Zonele muntoase sunt chiar excepționale, indiferent de altitudinea de la care sunt privite, și depășesc cu mult realizările rivalilor. Nu degeaba cîteva din misiunile predefinite au ca subiect curse cu avionul prin canioane.

Orașele însă, suferă de boala comună a clădirilor inexistente. După cum spune și reclama jocului, fiecare clădire peste zece etaje este modelată. Restul însă nu, ceea ce înseamnă că un zbor prin mijlocul orașului va fi dezvăluit niște texturi puse pe sol și doar zgîrie nori. Aeroporturile sunt o parte foarte importantă a acestui joc, și de aceea ele au fost modelate foarte bine, după schițele reale. Aici există și clădirile cele mai mici, sau cel puțin așa mi se pare mie fără a consulta un plan real. Există și hangare deschise prin care poți (și ești chiar rugat în unele misiuni) să zbori.

Deși nu aș putea spune că imaginea este fotografică, anumite efecte sunt simulate extrem de bine în opinia mea, și mă refer în special la vizibilitate.

Mai sunt modelate de asemenea și niște locații "turistice" considerate deosebit de atractive și cu o importanță mare mai ales în misiuni. Ele sunt însă elemente de decor, spre exemplu portavionul Enterprise are o locație fixă pe hartă, de parcă ar invita un atac al rușilor asupra sa.



### Misiuni predefinite

Aceasta este partea care diferențiază cel mai mult jocul de rivalii săi. Misiunile predefinite sunt de fapt denumite aventuri și pe bună dreptate. Surprinzător, cele mai multe au subiecte probabil normale pentru un pilot real tînjind după acțiune dar mai puțin recomandabile pentru un pilot începător care ar trebui să facă totul legal. Printre preferatele mele se numără un zbor pînă la o bază NASA unde urmează să treci direct prin hangarul principal, o misiune de salvare a doi pușcăriași din închisoarea Alcatraz (în care trebuie să mergi noaptea cu luminile, radioul și transmițătorul închise, folosind hidroavionul) și cîteva zboruri pe condiții meteorologice foarte proaste, în care e posibil să rămîi în pană electrică datorită unui fulger binevoitor. Efectele meteorologice sunt foarte bine realizate și atmosferice, de aceea orice zbor în condiții proaste este o "plăcere", plus că ești ținut în priză mereu.

### În fine

Care ar fi concluzia finală? Consider că în FU2 se pune mai multe decât suficient accentul pe practicile aviației civile, cu cîteva plusuri față de alte simulatoare. Poți practica zborul atît la vedere (Visual Flight Rules) cît și după instrumente (Instrument Flying Rules), acesta din urmă fiind de departe mult mai satisfăcător. Poți folosi și un Virtual Cockpit, destul de elementar, dar util. Un lucru comun la acest gen de simulatoare este faptul că îți oferă cu atît mai multe cu cît cauți în el mai multe, deci atitudinea dvs. față de el este totul. Și încă ceva, nu are multiplayer (nu că ar folosi la ceva, dar poate ar fi interesant să vedem).

### Cerințe minime (optime)

Procesor : P120 (P200)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 190 Mb  
Grafică : 1 Mb SVGA  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X (8X)

### Scor

Pentru cei interesați

91

Producător: Eidos Interactive





# LORDS OF MAGIC



**Deși nu este un magician, iar Lord, nici măcar de departe, Dan Marina a găsit o deosebită plăcere în a prezenta acest joc. De ce? Din cauză că afirmația sa favorită este "of..."**

În scîrțit de harddisk un nou univers este pe cale să fie creat. În fața ochilor îmi apare imaginea mioritică a unui tărîm de vis. Sunetul încadrează imaginea plutind dantelat printre fluturi albi și pace milenară. Bun patriot, îmi imaginez deîndată behit de grase-albe oițe bucălate, specific românești.

Locuitorii Urak-ului au uitat vremurile tulburi de altădată. Bătrînii războinici nu-și mai aduc aminte de cruciadele de altădată, vrăjitorii folosesc înspăimîntătoarele puteri ale naturii pentru a crea margarete albe, tăurași și, ocazional, bere. Tot ocazional, această bere poate fi subtilizată de către misterioșii hoți care acum cutreieră această lume fără nimic mai bun de făcut. Cu alte cuvinte, plictiseală totală...

...muzica capătă tonalități pătrunzătoare de bas. Pe nesimțite, ritmul se adaptează bătăilor inimii impunîndu-le apoi un tempo accelerat. Pe ecran, un oarecare Balkoth, vrăjitor demonic, taie și distruge. Forțele întunericului ocupă marile temple (Great Temple), odinioară centre de frumusețe și civilizație. Numeroși eroi ruginiți de timp se ridică împotriva noului tiran...dar cu puțin succes. Așa cum relatează Balathustrius (istoric contemporan),

Game>. În zdrăgăneală de harddisk trec la partea a doua a textului de față :

## Un erou la răsărit de Urak

Din motive de securitate numitul Dan Marina se va prezenta în continuare în postura mării sale, campionul Mandarină. Întîi și întîi el trebuie să aleagă o anumită personalitate. Poate alege să fie Warrior (atac și apărare de excepție, nu prea se pricepe la vrăji și nu este în stare să se furișeze prea bine cu ditamai grămada de armuri în spate), Mage (prefer studiul vechilor manuscrise exercițiilor sportive) și Thief (atunci cînd întîmplător îl poți vedea, și-ți poți da seama ușor de agilitatea neobișnuită a acestui om). Apoi trebuie să se hotărască cărei rase îi aparține. Nu vă lăsați păcăliți, cele 8 rase sunt, de fapt, 7 : Air, Chaos, Order, Fire, Life, Water, Earth. Bineînțeles că singerosul Mandarină a fost tentat să aleagă Death, dar așa cum este dealtfel foarte rezonabil, această rasă a fost deja rezervată de Balkoth. Păstrîndu-i entuziasmul a ales o altă rasă și a pornit jocul. Grrrr, Rrrrrr.... (comentariul personal al HD-ului).

puținul rămas din corpurile mîndru în-sufletite altădată, nu ar putea hrăni nici măcar o cioară flămîndă. <Gîndește-te bine la acest lucru înainte de a te hotărî să alegi această cale!> mă sfătuiește în continuare Balathustrius. Bineînțeles că o să încerc să îl înving pe Balkoth, îi răspund eu, doar am un articol de scris. nu? Istoricul clipește nedumerit din ochi, se uită la mine întrebător dar înainte să apuce să deschidă gura, eu apăs cu siguranță și mult calm pe butonul <New



## În doi timpi

Orice scenariu de Lords of Magic este format din două părți. Perioada <PreStronghold> este perioada în care Marele Templu nu a fost încă eliberat iar jucătorul nu are încă o fortăreață și nu este conducătorul recunoscut al rasei sale. Deabia după eliberarea templului jucătorul va avea acces la toate opțiunile jocului (partea a doua). Tactica folosită în cele două capitole diferă în puncte esențiale așa încît le rezervă două capitole diferite :

## First blood (Rambo theme)

<La început, așa cum era de așteptat, nimeni nu a crezut că aș putea avea vreo șansă să rămîn (măcar) în viață. Chiar și cei de aceeași rasă cu mine mă considerau un simplu aventurier care s-a săturat de plăcerile pe care le oferă viața pe Urak și vrea să plece către veșnicele plaiuri de la apus. Aveam doar cîteva unități cu ajutorul cărora am explorat cîteva ruine misterioase aflate în jurul viitoarei mele capitale. Am descoperit că aceste clădiri adăpostesc bande de tîlhari împreună cu tot felul de resurse de care am atîta nevoie... încetîșor, unitățile căpătau din ce în ce mai multă experiență. Faima mea creștea din ce în ce mai mult ... odată cu lupte cîștigate și răni îngrijite în templul orașului. Nimeni nu vroia să mi se alătore voluntar, așa încît, singura





modalitate de a-mi mări armata era angajarea de mercenari. Aceștia îmi cereau salarii foarte mari (relativ la micile mele venituri obținute prin jefuirea celor care locuiau în ruine) așa că îi foloseam doar atunci când urma să atac un obiectiv mai bine apărat și îi foloseam des pe postul de carne de tun. Nu era convențional, dar un mercenar mort, în mod normal, nu mai cere nici un fel de plată, nu? O gândire puțin cam crudă dar nu aceste masacre îmi tulburau gândurile. Explorasem toate clădirile și ruinele din jurul orașului meu natal; toți cei care le apraseră fuseseră învinși, rînd pe rînd. Singur Marele Templu, odată cea mai mîndră clădire a rasei mele, acum întunecat cuib al slujitorilor lui Balkoth, se ridica semeață în vecinătatea orașului și umbrea nepăsător acțiunile mele. Era greu de atacat, trebuia atacat, în fine sunt pregătit, voi ataca mîine!

(<Ziua dinaintea atacului> - 79.02.8843)

**Un pas înapoi spre realitate**  
Mi-am citat gândurile din timpul jocului întrucît atmosfera pe care am încercat să o redau este un element foarte important al jocului.

Această primă parte, de fapt un fel de introducere, are elemente pe care nu-mi amintesc să le fi întâlnit la alte jocuri de strategie. La majoritatea raselor nu te poți baza pe unitățile pe care le primești la începutul jocului, totuși nu-ți poți permite să pierzi nici măcar una din ele, deoarece suma de bani pe care o poți strînge cercetînd ruinele este mică și limitată. Din același motiv uneori nici măcar nu-ți poți însănătoși trupele așa că trebuie să le lași cîteva turn-uri pe lîngă o margine de drum - un mijloc de recuperare a sănătății deosebit de lent.

În esență, în această etapă jucătorul are ca scop eliberarea Marelui Templu; pentru a realiza acest lucru, el trebuie să găsească un echilibru între necesitatea de a mări nivelul de experiență al trupelor sale și evidența faptului că dacă va mai aștepta cîteva turn-uri, se va afla în pragul falimentului.

### Someone rises, someone falls...

De abia acum începe jocul propriu-zis. Locuitorii orașului au construit o fortăreață. Din cînd în cînd, în funcție de faima jucătorului cîteva voluntari vin să se alăture luptei. Ei pot fi antrenați pentru a obține unități de luptă sau pot fi puși să muncească în oraș. Pot fi antrenați în trei

discipline care corespund celor trei tipuri de campioni : Mage, Warrior, Thief. Un astfel de erou poate fi folosit pe post de instructor. În acest caz la sfîrșitul antrenamentului, unitățile vor avea automat



aceasi experiență ca și acesta. Voluntarii pot fi puși să muncească pentru a obține bani, bere, faimă sau cristale (man). În această distribuie a muncitorilor constă întreg capitolul economic al jocului. Această lipsă este compensată de complexitatea altor aspecte ale jocului. De exemplu, atunci cînd te întâlnești cu o armată străină în afară de opțiunea evidentă de a ataca mai există și posibilitatea unei negocieri. Poți cere/oferi orice trup, artifact, etc existent în armata străină/proprie. Schimbul poate fi echitabil, poate fi în favoarea ta dacă ameninți sau rogi, în defavoarea ta atunci cînd vrei să ajuți un aliat sau să oferi un dar unui adversar. În orice moment al negocierilor prile pot ataca așa încît ai grijă ce și cum ceri ! Conduita ta în cadrul acestor negocieri are un efect asupra relațiilor diplomatice cu orice alt rasă, dar mai ales cu cea cu care negociezi. Și dacă tot am adus vorba de relațiile diplomatice mă văd nevoit să subliniez faptul că acestea ocupă un rol fundamental în joc.

Dacă eliberezi templul unei rase prietene aceasta ți se va alia de bună voie și îți va pune la dispoziție o parte din armatele pe care le avea.

În cadrul negocierilor, o astfel de rasă va accepta să îți pună la dispoziție pe gratis orice unitate pe care o ceri în măsura în care propria situație îi permite acest lucru. Nici un conducător experimentat nu va abuza însă de această opțiune din cauză că în acest joc aliații joacă un rol defensiv foarte important. Deseori este chiar mai bine să oferi ajutor armat unui aliat care are dificultăți cu un inamic comun decît să îi deplasezi proprii eroi în direcția aceea sau pur și simplu să ignori amenințarea. Mai sunt și alte elemente care

pot influența situația diplomatică cum ar fi comportamentul unui Thief în relațiile cu prizonierii.

Sunt mulți factori care influențează cursul evenimentelor pe Urak, istoria acestei planete are un curs controversat și veșnic schimbător, dar finalul va fi întotdeauna același: vei învinge iar Balkoth va fi din nou silit să părăsească această lume.

### Grafică și sunet în interpretare Sierra

Cu excepția benzii din partea de jos a ecranului (care conține butoane, diverse informații, portretul comandantului...) și a mouse-ului totul arată (și nu mă îndoiesc că este) foarte tridimensional. Terenul se ondulează grațios, urmărind cu grijă toate formele de relief. Zone perfect orizontale (sau măcar plane) pot fi întâlnite rar. Chiar și cea mai bună potecă se ondulează pe lîngă baza unui deal, peste o mic colină, prin două văi mici, printr-un pîrîiaș care curge liniștit (nici că-i pas...), face orice pentru a nu urma exemplul monotoanelor sale surori din jocurile mai vechi. Relieful joacă un rol important în explorare : de pe vîrfurile unui deal poți vedea mult mai departe decît dintr-o vale dar numai și numai dacă nu-i blochează vederea un deal mai înăltuț nițel.

Numărul mare de clădiri, toate desenate cu mult grijă, este depășit numai de mulțimea de unități diferite aparținînd celor opt rase. Animația a fost realizată cu deosebită grijă, rezultînd secvențe de luptă spectaculoase care, deosebit de important, nu necesită procesoare de excepție pentru a fi rulate.

Ultimul aspect interesant cu privire la grafică este acela că acțiunea petrecîndu-se pe o planetă, harta are acele imper-







fecțiuni specifice încercării de a proiecta o imagine sferică pe o suprafață plană.

În Lords of Magic, elementul cu adevărat de excepție este sunetul. Pare a fi special creat pentru a justifica existența unor note mai mari de 10. Chiar și numai pentru fișierele wav pe care le conține și CD-ul LoM merită cu prisosință să fie cumpărat, mai ales de către un fan al sunetelor de chitară.

### Multiplayer

Surprinzător, nu există opțiune Hot-Seat. Se pot juca pînă în patru persoane, fiecare așteptîndu-i pe ceilalți să-și termine turn-ul. Pe scurt, nimic spectaculos.

### Alegerea rasei

O decizie importantă pe care am luat-o în timpul călătoriei mele pe Urak a fost alegerea rasei care mi s-ar potrivi cel mai bine. De mult ajutor în această căutare mi-a fost jurnalul lui Balathustrius; iată cîteva fragmente :

**Air :** "Damned Storm Giant mages. It never fails... they always call the rain when I want to work in my garden". Aerul nu vine într-o formă concretă, vizibilă ca focul sau apa. El pătrunde în tine, prin sufletul tău, atingînd elemente pe care tu nu le întrevezi decît în vise.

**Chaos :** "I've got no patience with Barbarians and their ilk. They're big, they smell of stale ale and horse droppings, and you never know which side they'll end up fighting for during the battle". Cea mai mare greșală față de ei este să îi crezi, lucru care te poate duce la moarte. Folosesc puteri magice în timpul luptei.

**Death :** "No sane Urakian speaks aloud of the Golgothan troops. The followers of Death lurk in the scorched forests and dank caves of Urak, and inhabit the nightmares of all who battle to simply live..."

Una dintre cele legendele originii sale spune că zeul Morții a fost creat de însuși spiritul întunecat al planetei. Soldații vor lupta pînă la moarte împotriva oricui va încerca să li se opună.

**Earth :** "I've always liked the Dwarves. They're slow and stubborn, but honourable and good allies in a clinch."

### Amintiri...

"În timpul lungii mele cruciade, mi-am adus des aminte de figura înțeleaptă a lui Balathustrius, de gravele decizii pe care le-am luat sfătuit de acesta și de efectul pe care aceste hotărîri le-au avut asupra celui ce sunt acum. La început istoricul mi-a atras atenția asupra vieții de luptător. Un Warrior petrece ani în șir luptînd în interminabile campanii, aducîndu-i aminte din ce în ce mai vag de cei pe care i-a lăsat acasă. Farmecul eroismului său crește moralul trupelor alături de

care luptă făcîndu-le să lupte mai organizat și cu mai mult curaj. A urmat apoi magul. Acesta are o viață închinată în totalitate studiului. Puterea vrăjilor sale îl vor face un conductor de temut presupunînd că trăiește suficient de mult pentru a le descoperi.

Dacă stau să mă gîndesc caracterul cel mai romantic pe care l-a fi putut alege era fără îndoială Thief-ul. El preferă atacurile de la distanță, rapide, viclene, surprinzătoare prin viteza lor unei confruntări drepte, pe față. Excelează în acțiuni de explorare sau spionaj. Atunci cînd înțîlnește o armată dușmană poate alege în

locul viclenelor negocieri un furt cinstit. În timpul unei lupte se poate furiașa pînă lîngă un adversar i-l poate face să-și piardă cunoștința pe durata luptei. Dacă respectiva confruntare este cîtigată amețitul campion va fi luat prizonier. În acest caz talentele unui hoț sunt din nou de folos. În primul rînd adversarul poate fi torturat. În acest fel pot fi aflate foarte multe informații cu privire la slăbiciunile rasei dușmane. Dezavantajul acestei metode de convingere este că ea poate duce uneori la moartea subiectului. Acest trist eveniment are efecte negative asupra faimei și asupra relațiilor diplomatice, efecte care variază în funcție de un număr mare de factori cum ar fi rasele de care aparțin cei doi participanți la "ședința de informare". O metodă mai puțin riscantă de obținere a informațiilor este interogatoriul. În funcție de experiența hoțului și a celui interogat se pot obține în acest fel o mulțime de informații.

Atunci am decis cu hotărîre, dar acum, la sfîrșitul aventurilor mele, după lupte crîncene, compromisuri și decizii înfricoșate, răni și victorii, aliați uitați în captivitate duman și prieteni eliberați, nu pot să nu mă întreb, oare ce-am ales?, și totui, ce-am devenit ?

("Zi de toamnă" - 15.10.8843)

...amintiri...



### Cerințe minime (optimale)

Procesor : P75 (P133)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 50 Mb  
Grafică : SVGA 32k  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X (4X)

### Scor

Lords of Magic este o aventură foarte captivantă pe tărîmul magiei și misterele

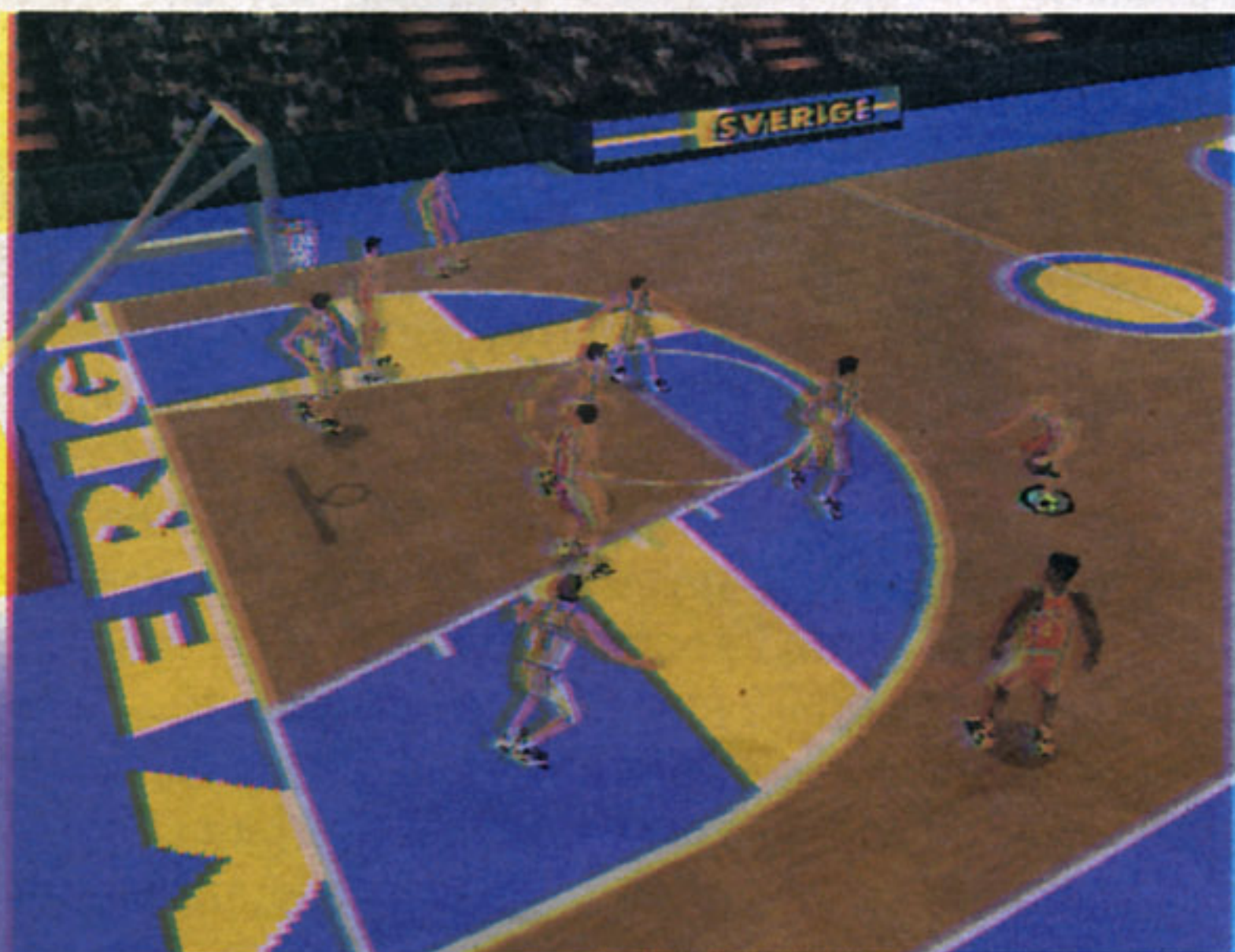
90

Producător: Sierra



# World League BASKET BALL

**69 este una dintre cifrele cu intense semnificații în această lume. Camil Perian nu a făcut decât să analizeze una dintre ele**



**N**u există decât două jocuri cu adevărat serioase de baschet la ora actuală. Unul este cel de față, iar celălalt, cum probabil toți știți este ultima parte a seriei NBA Live, 98. NBA Live fiind primul, și cel mai bun, este imperativ ca orice nouă apariție să îi fie alăturată, să se facă măsurătorile, și să se decidă cine este mai înalt, lung sau lat. Drept care am făcut și eu acest lucru și am ajuns la concluziile pe care le puteți citi în continuare.

## One year ago...

Ați avut ocazia să citiți, într-unul dintre numerele noastre anterioare, o avanpremieră a acestui joc. La ora aceea, prin ceea ce promitea, World League Basketball se anunța ca un serios competitor la titlul de cel mai bun joc de baschet de pe PC. Un AI serios care urma să fie îmbunătățit, mișcări dinamice, atmosferă promițătoare, mai pe scurt avea toate ingredientele unui joc de baschet veritabil. Când am primit, de curând, versiunea finală la redacție chiar am crezut că voi juca ceva ce n-a văzut nici Parisul, dar ceea ce am observat primul lucru a fost...

## 10 years ago

...o realizare demnă de acum mulți ani. Atât introducerea jocului cât și meniurile, cum puteți vedea și din imagini, au un aer deosebit de învechit. Meniuri simple, cu câteva bare suprapuse, nici o poză, nici o imagine, din când în când câte un steag pierdut al vreuneia dintre țările participante. Este un moment critic al jocului când nu știi dacă să mai continui, dacă să riști să vezi ceea ce ar putea urma. Cum îmi place să-mi joc șansa până la capăt am acționat new game și am pătruns în mijlocul acțiunii. În caz că dorești să lungești puțin această așteptare poți să-ți selectezi echipa, care însă nu va putea fi decât una națională, din totalul de 36 disponibile. Lipsa NBA-ului, cel mai tare campionat din lume, este după părerea mea inadmisibilă.

## Joci și câștigi

Pe ansamblu versiunea finală a jocului nu are nici o diferență în bine față de cea intermediară, din contră, prezintă mult puncte negative. Atmosfera

jocului este una dintre cele mai puțin atractive din câte am avut ocazia să văd. Câteva bitmap-uri țin loc de public, nuanțele lor de gri nedându-ți nici o clipă senzația că există vreo deosebire între publicul spectator și un raft pe care se află o mulțime de conserve, nedeschise de iarna trecută. Deasemenea, tot la capitolul atmosferă intră, sau mai de grabă, lipsesc, orice alte personaje în afara jucătorilor. Nu există antrenori, jucători de rezervă, animatoare, nimic, niț, nada! Nici măcar o bancă de rezerve spre care jucătorii să se îndrepte la time-out-uri sau la sfârșitul meciului. Pentru a salva însă acest lips, autorii au avut grijă să facă repede ecranul negru când se termină meciul și să te plaseze direct în meniuri. În totalitate, o atmosferă prost realizată, singurul lucru cât de cât mai interesant fiind strigătele mulțimii, care însă nu sunt atât de interesante când nu vezi de unde provin.

## Prost să fii, noroc că ești

După cum spuneam înainte, versiunea finală a jocului are defecte importante, majoritatea ținând de AI. Deși jucătorii nu par foarte foarte neîndemânatici, nivelele de dificultate sunt foarte slab realizate, anume nivelul cel mai greu de dificultate este foarte accesibil începătorilor, nefiind greu să învingi chiar de la primul meci o națională versată cum este cea a Greciei. Acest fapt duce la o jucabilitate foarte scăzută pe single player, câștigarea competițiilor de la început pe acest nivel ne mai oferindu-ți practic nici un challenge pentru întâlnirile viitoare.

Tot referitor la AI este ciudat modul în care calculatorul vede un contra atac, deoarece în momentul ajungerii sub panoul tău, jucătorul controlat de computer în loc să arunce, liber fiind, în marea majoritate a cazurilor pasează înapoi până la linia de 3 unui coechipier sau altuia aflat lângă el. Asta atenție, pe cel mai dificil nivel al jocului. Contra atacurile tale vor fi însă mult mai facile deoarece dacă un jucător al tău va rămâne sub panoul advers el nu va fi urmărit iar orice recuperare a mingii urmată de pasarea sa în adâncime va avea ca efect un coș înscris fără efort.

Deși până aici nu a primit chiar laude, nu trebuie crezut

că WLB nu are și părțile sale bune. Una dintre caracteristicile sale este dinamismul, ingredient necesar oricărui joc de baschet. Rapiditatea jocului și posibilitatea realizării unor scheme spectaculoase sunt certitudini pe care WLB le susține. Problema majoră a acestui joc o reprezintă, poate, imaginația autorilor care nu au reușit să-i dea un înveliș care să te atragă, iar deși meciul în sine este destul de realist, este greu să-l joci, de unul singur, fără a fi introdus în atmosfera care la un joc de sport înseamnă atât de mult.

Față de NBA Live 98, WLB este mult mai, scurt, subțire și îngust iar o alegere între cele două nici nu intră în discuție. Deși ar fi avut potențialul să facă ceva, WLB se mulțumește a rămâne în umbra NBA-ului ca o încercare nereușită de a realiza un joc spectaculos.

## Cerințe minime (optime)

Procesor : P100 (P200)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 70 Mb  
Grafică : VGA 16m (3DFx)  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X (8X)

## Scor

Un joc cu potențial dar care nu a fost suficient exploatat

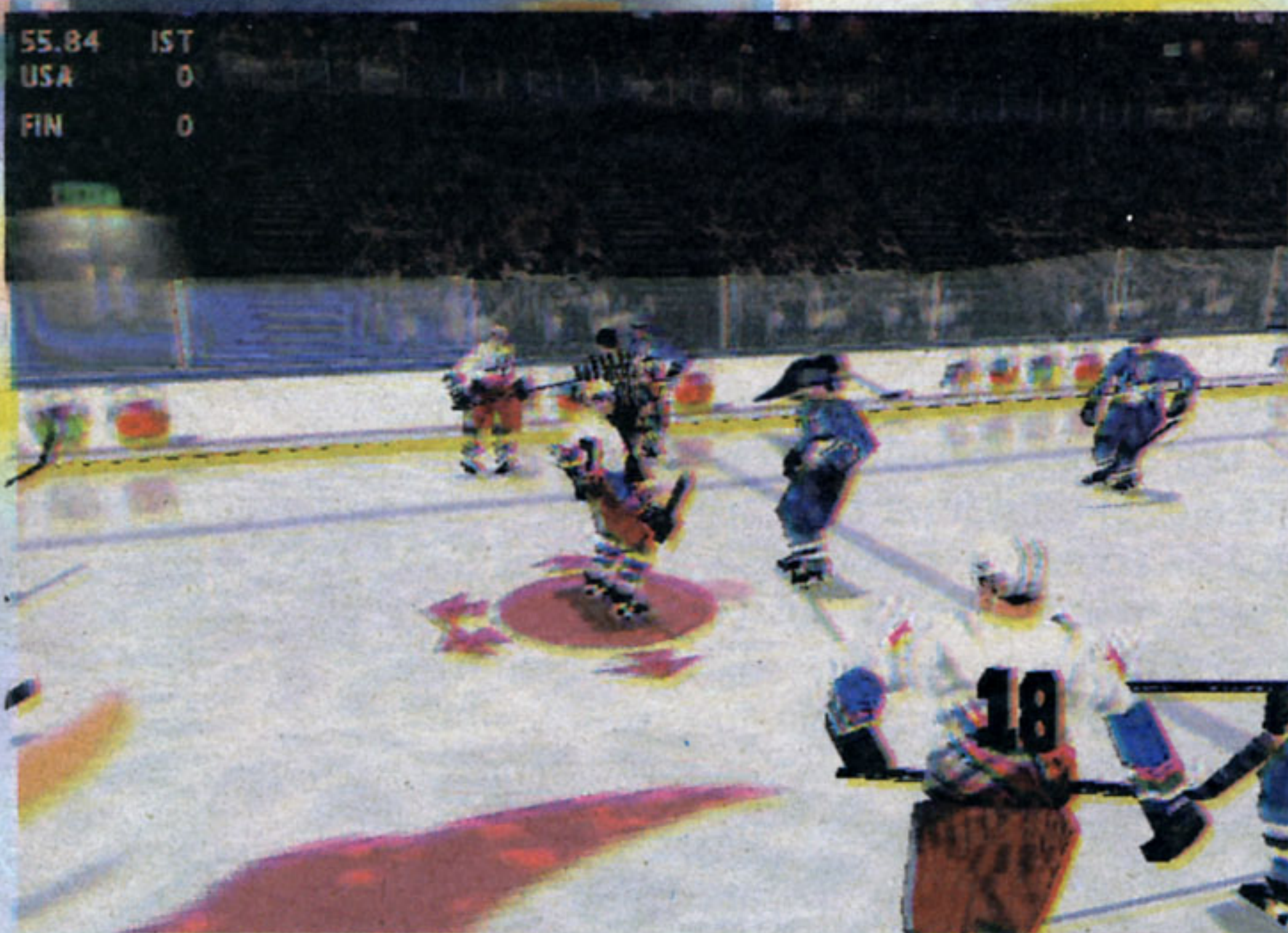
# 69

Producător: Mindscape





# Actua Ice Hockey



**D**eși la început neinițiat în tainele jocurilor de hockey nu am găsit nici o plăcere în a aborda o astfel de experiență. Pe măsura trecerii timpului am găsit însă partea cea bună deoarece acum îmi plac jocurile sportive și iubesc acest joc: Actua Ice Hockey. Cred că face banii: arată bine, merge bine, sună bine și mai ales este extrem de dinamic. Și, vă rog să mă credeți, nu mi-am închipuit niciodată că o să-mi placă un astfel de joc.

## Look & Feel & Features

Actua Ice Hockey este jocul oficial, licențiat, al Olimpiadei de Iarnă din 1998 de la Nagano, Japonia. Puteți să vă alegeți una din cele douăzeci de echipe participante la acest concurs și să o conduceți către Medalia de Aur sau să vă antrenați în tehnicile speciale ale hockey-ului, puteți să vă creați propria competiție în sistemul Cupă ori Ligă sau să jucați un simplu meci amical.

Instalarea este foarte simplă

și nu apar probleme. Manualul este destul de micuț și nu poate justifica lipsa unui help on-line. Însă jocul este suficient de intuitiv, cu o interfață cât se poate de prietenoasă, simplă și concisă, ajungându-se foarte ușor pe gheață. Există mici probleme la ajustarea rezoluției meniurilor - jocul rulează "full-screen" iar uneori rezoluția monitorului nu este corect modificată astfel că numai un colț din ecran este folosit - dar problema dispare odată cu începerea meciului.

Din păcate producătorii s-au cam grăbit cu lansarea pe piață a jocului, astfel că AIH nu oferă suport multiplaying între calculatoare. Însă, pe același calculator, pot juca maxim trei persoane, fiecare controlând un jucător, ceea ce mărește distracția pe care acest joc o poate oferi.

## Realism

Jocul are toate facilitățile Hockey-ului real, oferindu-vă posibilitatea alegerii jucătorilor dintr-o linie (o echipă de Hockey are trei "linii" de jucători, din care numai una joacă într-o repriză) din totalul de 20-25 jucători ai unei echipe.

Nici aspectul tacticii de joc nu a fost neglijat

**Dacă trebuia să ne luăm după domeniul în care Mihai Dobrică era specializat nu ar fi trebuit să îi dăm un joc de sport. Ai fi trebuit să îi dăm un joc de...de...mai bine ar fi trebuit să ne jucăm noi cu el**

ci mai degrabă tratat exhaustiv, ceea ce pe mine m-a pus în dificultate, trebuind să deschid manualul pentru a înțelege fiecare opțiune. Astfel echipa pe care o conduceți poate juca ofensiv sau defensiv, agresiv sau pasiv; apărarea poate fi "om-la-om" sau zonală; atacul poate fi construit sau rapid, etc. Iar majoritatea opțiunilor pot fi specificate în funcție de zona în care se află pucul. Fiecare jucător are trăsături specifice ca viteză, agilitate, temperament, răbdare, precizie, îndemânare, notate de la 1 la 5; astfel din cei 25 de jucători se pot selecta cei mai potriviți tacticii de joc pe care ați ales-o.

Din păcate, ceea ce este o facilitate pe care AIH o aduce "în premieră" - posibilitatea modificării tacticii de joc a fiecărei linii în parte - s-a dovedit inutilă în final deoarece schimbarea liniei de jucători nu se poate face manual, și cum nu există nici un indiciu care să arate ce jucători ai pe teren, nu vei ști ce tactică adoptă coechipierii...

Toate echipele participante la Olimpiadă se află aici, numele și poziția fiecărui jucător sunt la locul lor, valoarea echipelor este calculată în concordanță cu valoarea fiecărui jucător în parte, etc. Chiar și diferențele de regulament între IIHF (Federația Internațională de Hockey pe Gheață) și NHL (Liga Națională de Hockey - SUA) sunt specificate.

Se poate observa în jocul împotriva calculatorului că echipele au trăsături specifice - de exemplu echipa Canadei este mai lentă dar precisă, joacă defensiv iar atacurile sunt construite cu grijă folosindu-se de multe pase în timp ce echi-

pa Statelor Unite joacă violent, foarte rapid dar mai puțin tehnic.

Am menționat mai devreme dinamismul jocului... Ei bine, asta e ceea ce a fost reproșat tuturor jocurilor de hockey pe calculator pînă acum și este tocmai domeniul în care Actua Ice Hockey excelează. Este nemaipomenit, îți transpiră mâinile pe tastatură, dacă iei o clipă ochii de pe puc nu mai înțelegi nimic.

Jucătorii se mișcă cu o viteză extraordinară, chiar seamănă cu ceea ce am văzut la televizor: se bușesc unii de alții, cînd intră în mantă simți lovitura ca și cînd te-ai afla în tribune, se faultează, se împiedică și cad, și toate astea într-o goană amețitoare.

Nefiind un specialist în materie de hockey am fost încîntat de AIH, fără a fi deranjat de pasele greșite sau de dificultatea de a deposea adversarul.

Însă, dacă veți urmări atenți jocul, veți observa că pasele sunt trimise destul de des spre locul în care se află coechipierul, nu la întîlnire, cum ar fi normal, astfel că încercarea de un-doi-uri sau







construcții de atac are puține șanse de reușită. Încercarea de a "fura" pucul adversarului este inutilă, crosa pur și simplu nu vrea să atingă pucul, ceea ce vă aduce în situația de a aștepta ca cineva să greșească pentru a reintra în posesia pucului. Totuși, această problemă apare numai la jucătorul controlat de dumneavoastră, coechipierii reușind chiar și depozitări spectaculoase. Din fericire la finalizare nu apar probleme, calculatorul socotind destul de bine șansele de înscriere, cu excepția șutului din spatele porții... Ciudat, însă AIH îți permite destul de des înscrierea unui gol din spatele porții adverse.

Nu pot să-mi dau seama pe ce bază sunt penalizați jucătorii, fiindcă sunt eliminați pentru greșeli care nu apar și pe ecran, și este păcat fiindcă în rest arbitrajul este cât se poate de corect. Este normal ca aceste eliminări să fie proporționale cu agresivitatea jucătorilor, însă asta ar trebui să se reflecte și în joc, nu numai în arbitraj.

Fanii încăierărilor vor fi probabil dezamăgiți - foarte rar se ivește vreo ceartă, iar atunci când se ivește, jucătorii nu fac decât să se învîrtă în cerc pînă cînd unul din ei ametește și cade, în timp ce comentatorul strigă "Bătaie, bătaie!".

**Alții!**

Inițial am fost dezamăgit deoarece, neavînd experiență, deși jucam cu echipa Statelor Unite împotriva calculatorului ce conducea o echipă slabă, luam bătaie

mereu. De-abia cînd nu am mai avut nevoie am observat că jocul calculatorului poate avea trei nivele de dificultate. Cred că aceste trei nivele corespund destul de bine jucătorului novice, mediu sau expert. Nu am avut ocazia să văd cum este o echipă "expertă" a calculatorului, încă iau bătaie de la una "medie".

Deci nu pot spune că am de reproșat ceva Inteligenței Artificiale a jocului. Nu există problemele întîlnite la NHL Powerplay 98 (actualul rival al lui Actual Ice Hockey) cum ar fi inabilitatea calculatorului de a marca. Rar am observat și jucătorii calculatorului pasînd în spate deși erau singuri cu portarul, însă în general joacă foarte bine.

### Graphics & Sounds

Este al doilea domeniu în care jocul excelează. Nu am o placă video de calitate (S3 Trio-1MB) și cu toate astea jocul se mișcă foarte bine, uniform, cu un număr bun de cadre pe secundă la o rezoluție de 640x480x8.

Deasemenea cred că cei de la Gremlin au muncit mult pentru crearea impresiei de mișcare foarte rapidă. Jucătorii arată bine și de aproape deși sunt construiți poligonal, iar pucul nu este numai o prezentă vagă care prin diferite miracole ajunge în plasă. În reluările lente se poate observa foarte clar zborul pucului și mișcările portarului. Ca opțiuni de grafică există reflexia în gheață, textura gheții, tribune animate, umbre, etc. Toate acestea, alături de buna modelare a mișcărilor hockeyștilor fac ca jocul să arate superb.

O noutate pe care AIH o aduce este plasarea unor săgeți pe cercul care marchează jucătorul curent, care indică direcția în care se află coechipierii. Este o idee foarte bună, însă nu poate justifica lipsa unei camere cu "zoom", manual poziționabilă, sau măcar predefinirea unei camere care să-ți permită să vezi poarta adversă și de la distanță. Din cele zece poziții predefinite ale camerei prin care vezi jocul, numai cea din spatele porții îți permite să vezi toți jucătorii.

Mai este utilă și camera "izometrică", care oferă cel mai larg cîmp vizual, însă nici aceasta nu este suficient de bună.

De menționat este posibilitatea selectării între un număr foarte mare de rezoluții și a dimensiunii de culoare cît suportul pentru accel-

eratoare grafice 3D, 3DFx cît și pentru procesoare MMX.

Grafica excepțională este bine completată de partea audio care nu numai că mărește senzația de patinoar dar ajută mult jucătorul la concentrare. Se aud sunetele patinelor pe gheață la întoarcerile bruște, ciocnirile cu manta, lovitura pucului, aplauzele și aclamațiile spectatorilor. Jocul beneficiază și de remarcile "live" ale comentatorului. În acest scop a fost înregistrată vocea d-lui Paul Ferguson, probabil un cunoscut comentator de hockey. Nu pot spune că acest comentariu "live" este deranjant sau obositor dar pare mai degrabă legat de tastele pe care le apasă jucătorul decît de ceea ce se petrece pe teren.

În timpul jocului nu prea există muzică, decît la marcarea unui gol, și asta cred că este un fapt bun.

În concluzie, după cum probabil v-ați dat seama, eu m-am îndrăgostit de acest joc deși nu este extrem de realist, și cred că va mai trece mult timp pînă cînd mă voi plictisi de el. Nu pot decît să vă recomand să puneți mîna pe el, chiar dacă nu vă pasionează astfel de jocuri - măcar ca realizare merită toate laudele.



### Cerințe minime (optimale)

Procesor : P100 (P166)  
Memorie : 16 Mb (32MB)  
Hard disk : 30 Mb  
Grafică : VGA 16m (3DFx)  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 4X

### Scor

Există și jocuri de hockey mai bune... dar și mai slabe...

**86**

Producător: Gremlin



# Placa MAMĂ

**Logic vorbind, dacă o mamă are un copil iar o placă mamă are o placă copil, Marius Neacșa ce are? Sau mai exact ce este? O mamă sau o placă?**

Pentru o placă de bază numele de "mother board" este potrivit. Întrădeavă, toate componentele unui calculator (procesor, memorie, plăci de extensie, periferice) sunt un fel de copii ai acesteia. Fiecare din aceste componente au la dispoziție un "slot" specific (spre exemplu pentru plăci de extensie: sloturi PCI, ISA; pentru memorii bank-uri de SIMM-uri, etc.) cu ajutorul căruia se pot conecta la placa de bază pe care se află magistrala (BUS) prin care acestea comunică.

Bineînțeles că o placă de bază nu este o componentă "moartă", care nu face decât o legătură fizică, ea posedă anumite chip-uri cu ajutorul cărora controlează acest proces. Acestea formează chipset-ul plăcii de bază și diferențiază tipurile de plăci (de exemplu, plăci cu chipset VX, TX, HX, etc, toate fiind compatibile însă cu specificațiile standardelor impuse de Intel).

Magistrala principală (system bus) dispune de o ierarhie de submagistrale, pentru fiecare tip de componentă:

#### Processor Bus.

Controlează transferul spre și dinspre procesor. Cel mai înalt nivel al ierarhiei.

#### Cache Bus.

Specifică în general pentru procesoarele de generația 6 (Pentium II și Pentium Pro). La procesoarele din generații inferioare, aceasta era integrată în:

#### Memory Bus

Face legătura între chipset și RAM, sau între procesor și RAM (Random Access Memory).

#### Local I/O Bus

Magistrală I/O (input/output: interfețe intrare/ieșire) de mare viteză la care se conectează de obicei componente critice, ce necesită viteză mare (plăci grafice performante, plăci de rețea de mare viteză, etc). Standardul actual este Peripheral Component Interconnect (PCI). Un standard mai vechi este VESA Local Bus (VLB).

#### Standard I/O Bus.

Un standard mai vechi (și mai încet) la care se conectează periferice "nepretențioase" cum ar fi mouse, modem, netcard de viteză mică, etc. Principalul standard este ISA (Industrial Standard Architecture).

În ultima vreme se observă dezvoltarea unui nou standard, în special pentru accelerarea interfețelor grafice. Acest nou standard nu este un "bus" în adevăratul sens al cuvântului, ci este un port. Diferența între un port și o magistrală este aceea că magistrala se pretează la o serie largă de device-uri, în timp ce portul este specializat pentru un singur tip. Numele acestui port este Accelerated Graphic Port (AGP). Necesitatea unui

asemenea port s-a ivit datorită cantităților mari de date care trebuie transferate între procesor, RAM și plăcile video performante. Dezvoltat de Intel această interfață este asemănătoare cu standardul PCI, dar aduce unele avantaje cele mai importante fiind frecvența de tact superioară, lățimea de bandă mai mare, specializarea strictă pentru interfețe video.

Iată principalele caracteristici ale standardelor enumerate mai sus:

Pe lângă aceste standarde care s-au impus de-a lungul timpului mai pot fi amintite unele care au avut un succes mai mic. Este cazul în principal al standardului Micro Channel Architecture, folosit de IBM în sistemele PS (Personal System) care, deși performant din punct de vedere tehnic (să amintim numai lățimea de 32 bit și Plug-n-Play la 8 ani înainte de Windows 95), a fost

secvențe de cod necesare a fi executate în momentul inițializării sistemului. Rutinele low-level sunt imprimate în pastile de siliciu ce formează ROM-chip-uri (Read Only Memory) care odată imprimate nu mai pot fi șterse. Pentru a se evita acest neajuns, s-au dezvoltat așa numitele flash-BIOS care sunt scrise în memorii ce pot fi actualizate.

Pe lângă codul necesar la procesul de bootare, care efectuează o serie de teste, pregătește încărcarea sistemului de operare, etc, BIOS-ul asigură și setarea corectă a întregii părți hard. Prin intermediul unui program care se poate activa în momentul pornirii calculatorului (BIOS Setup), se pot configura o serie de caracteristici care permit buna funcționare a sistemului. Se includ aici caracteristicile dispozitivelor de stocare (mass storage), modul de gestiune al perifericelor Plug-n-Play, setările pentru power

Bus	Latimea (bits)	Viteza (frecvența) (MHz)	Latimea de banda (MBytes/sec)
8-bit ISA	8	8.33	8.3
16-bit ISA	16	8.33	16.6
EISA	32	8.33	33.3
VLB	32	33	133.3
PCI	32	33	133.3
64-bit PCI 2.1	64	66	533.3
AGP	32	66	266.6
AGP (x2 mode)	32	66x2	533.3
AGP (x4 mode)	32	66x4	1,066.60

scos din luptă din cauză unor detalii non-tehnice: incompatibilitate în jos (cu ISA) și menținerea proprietății a IBM. Alt caz este cel EISA (Enhanced Industry Standard Architecture). Este imaginea în oglindă a ceea ce a însemnat MCA-IBM, creată de Compaq. Chiar dacă a evitat greșelile primei, costurile și existența unui număr mic de card-uri native EISA a dus la o folosire mică a acestui standard.

Fiecare dintre aceste slot-uri este gestionat de un chipset (un circuit integrat, un procesor) care asigură interfața de date și control între BUS și componenta respectivă. Spre exemplu controller-ul de keyboard, controller-ul pentru FloppyDiskDrive, chipset-ul PCI, etc.

O altă componentă importantă a plăcii de bază este BIOS-ul (Basic Input/Output System). Această componentă conține

saving, etc.

În general un BIOS performant este acela care permite modificarea ușoară a unui număr mare de caracteristici, ceea ce permite o ajustare fină a sistemului ce conduce la o funcționare optimă a acestuia.

Dacă prin BIOS se încearcă o setare soft a configurației prezente, configurarea "hard" se face prin intermediul unor dispozitive fizice cum ar fi jumper-ii și micro-switch-urile. Acestea se folosesc în principal la indicarea caracteristicilor procesorului (viteză de tact, voltaj, factor de multiplicare). Am amintit aceste lucruri pentru că au început să apară BIOS-uri care permit configurarea acestora prin programul specific de Setup. Este un lucru care ușurează foarte mult timpul necesar "punerii pe picioare" a unui sistem compatibil IBM PC. Sper ca într-un număr viitor, dacă spațiul va fi suficient, la



Dialog

Sos. Dorobanți

Str. Pitar Hristache

METAR

Sos. Ștefan cel Mare

Str. Pitaru Hristache  
Nr. 6, Sector 1 București

# METAR

## COMPUTERS

Tel: 40-1-230.44.66; 230.24.83; 230.74.85; 230.75.40; Fax: 40-1-230.22.29; e-mail: metar@bx.logicnet.ro

această rubrică să avem o prezentare a "construirii" unui PC, lucru destul de ușor. Dacă vi se pare folositor, ne puteți scrie.

O să mai amintesc câteva lucruri despre memorii. Asta pentru că se leagă despre subiectul MB prin sloturile pe care le folosesc (un alt proiect ar fi ceva legat de procesoare).

Dacă destul de mult timp am avut de a face cu clasicele SIMM-uri (Single in Line Memory Module) pe 30 sau 70 de pini, a sosit momentul unei noi tehnologii DIMM (Double in Line Memory Module). Și asta în special datorită Pentium-ului. Acest procesor are o lățime de 64 de biți a magistralei cu memoria ce conduce la necesitatea unui număr par de SIMM-uri (32 bits) sau oarecare de DIMM-uri (64 bits). Totodată DIMM-urile sunt realizate cu memorii mai performante (și mai scumpe!) ceea ce ne conduce la concluzia că

RAM, HDD Ultra DMA 2 Samsung de 2,5 GB, placă video S3 VIRGE.

Am măsurat performanțele obținute la testul pentru Hard Disk și procesor cu ajutorul programului "Ziff-Davis Win Benchmark".

Rezultatele sunt prezentate în tabelul și graficele de mai jos:

Se pot remarca două mari surprize: modelul ASUS s-a clasat în urma VX pro-ului la testul pentru controllerul de hard, iar modelul Titan Turbo a avut o comportare nesatisfăcătoare la înregistrarea performanței procesorului la calculele pe 32 biți.

În rest se observă diferențele date de modul de alegere a chipset-ului, de proiectare a driver-elor. Problema driver-

în chipset și un controler grafic al cărui principal avantaj/dezavantaj era alocarea de memorie video din memoria RAM). Celelalte două modele nu aveau nici măcar o dischetă. Pentru acestea s-au folosit driver-e genice care nu au condus însă la o funcționare defectuoasă.

Modelele TX au suport pentru o sursă ATX, un standard nou se folosește mai ales în carcase de servere pentru rețele.

Toate au sloturi de memorie SIMM și DIMM și "dotări" standard: sloturi ISA + PCI, conector USB (Universal Serial Bus), controller HDD dual, 2 porturi seriale și unul paralel, controller FDD. Din păcate toate au modul de setare "arhaic" cu jumperi, navând nici măcar micro-switch-uri. Ca să nu mai vorbim de setări direct în

	Bussiness Disk Winmark	High End Disk Winmark	CPU Mark 16	CPU Mark 32
82430TX-AT	731	2280	436	430
VX Pro	728	2140	412	402
Titan Turbo	747	2220	421	385
ASUS sp97v	601	1890	424	418

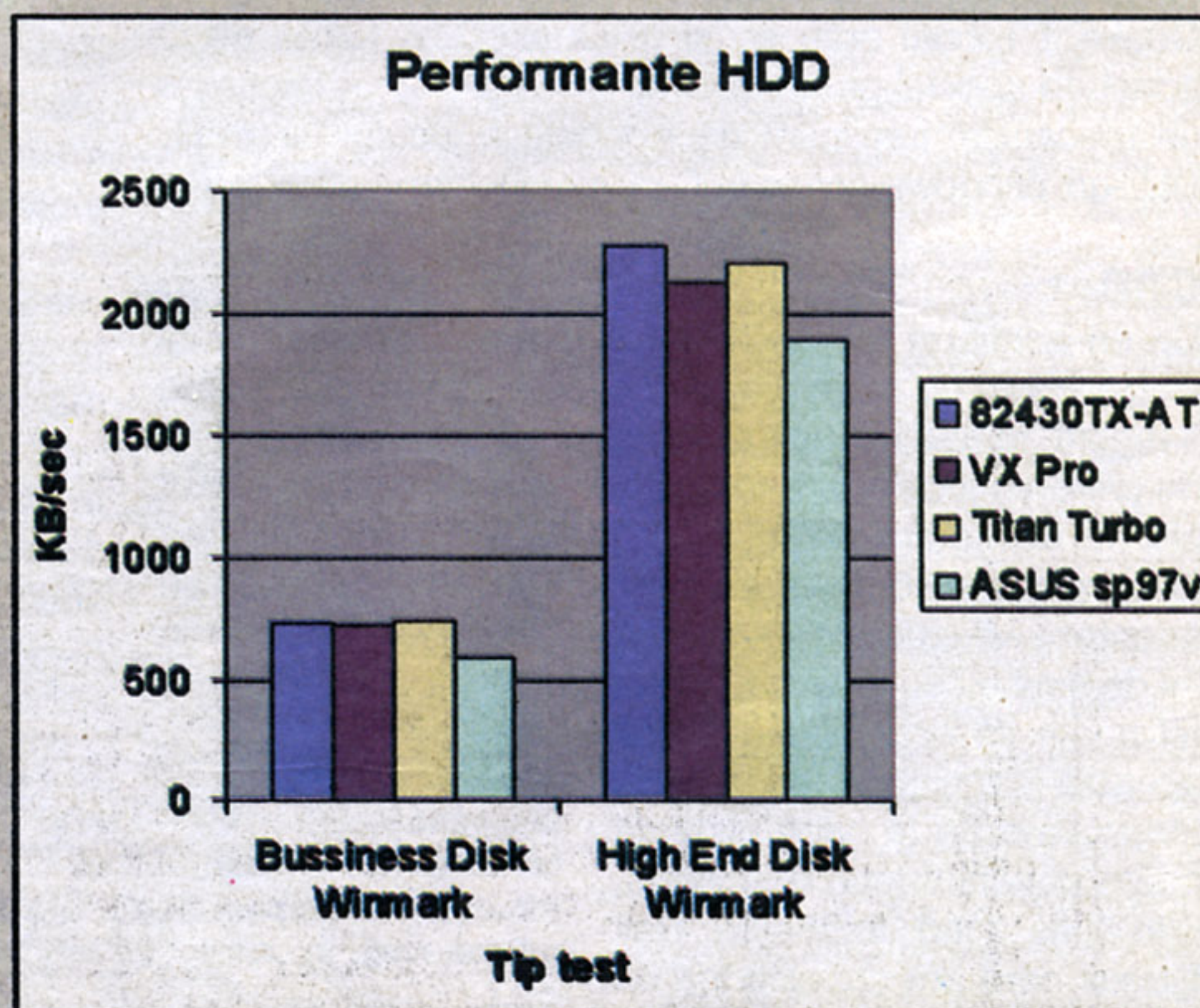
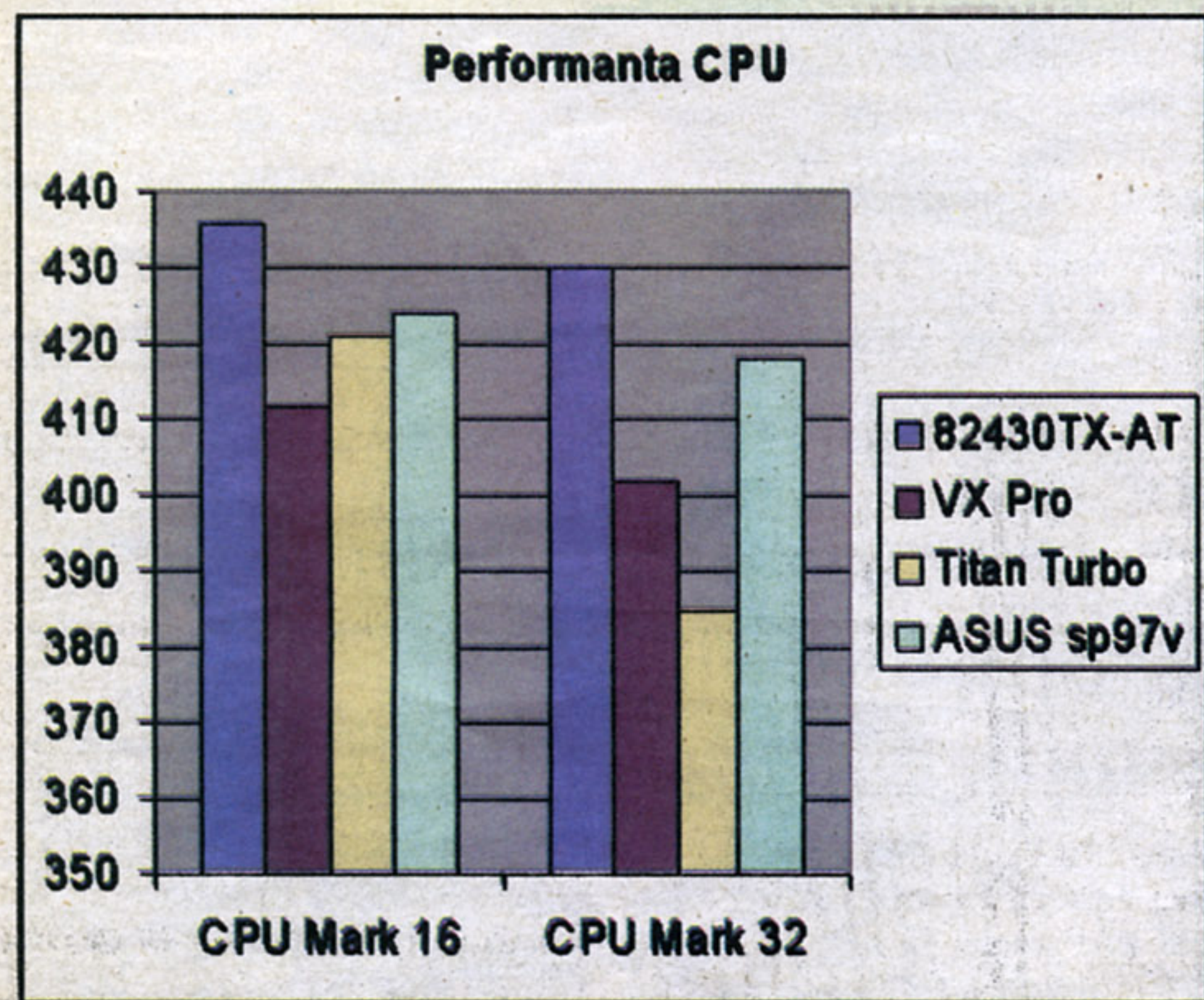
prezența unor sloturi de DIMM-uri este necesară.

La momentul testului am avut la dispoziție 4 plăci obținute prin amabilitatea domnului Antonio Slav de la firma Metar Computers. Configurația de test a fost un Pentium MMX la 200 MHz, 32 MB

elor se pune încă o dată în momentul instalării unui sistem de operare. ASUS sp97 v și 82430 TX au venit cu un CD-ROM pe care erau o serie de driver-e și utilitare (lucru necesar mai ales în cazul celui de-al doilea model care are integrat

BIOS.

Totuși trebuie avut în vedere faptul că se adresează în general unui segment de piață "middle range".





Ce înseamnă

# RoBOT în Quake 2



**Lui Cristi Radu i-a venit ideea să scrie acest articol după ce a fost contactat de firma ID pentru a fi subiectul continuării crBOT ului cu versiunea 2, crISTI.**

**D**espre Quake 2 s-a mai scris și o să se mai scrie. Și asta nu neapărat deoarece se prezintă grafic impecabil, are misiuni single-player interesante sau că este unul din cele mai jucate jocuri de rețea. Adevărul este că Quake 1 și Quake 2 au avut ceva ce celelalte jocuri de acest tip nu aveau. Un engine (motor) grafic extrem de performant și, poate cel mai important foarte flexibil, ușor expandabil cu noi funcții. De altfel, Id Software a conceput motorul grafic pentru a putea fi cumpărat sub licență de către alte firme producătoare de jocuri, rotunjindu-și astfel câștigurile realizate din vânzarea jocului propriu-zis.

La puțină vreme după ce au început vânzările la Quake 1, un hacker a reușit să acceseze site-ul Internet al firmei Id și a făcut publică sursa jocului. Bineînțeles că Id a scăzut prețul licenței motorului grafic Quake de la câteva sute de mii de dolari la câteva zeci, însă aspectul pozitiv al întâmplării a fost reprezentat de accesul a sute de programatori la sursele jocului. Așa au apărut roboții Quake (prescurtat *bot*), entități umanoide capabile să se miște oriunde într-un nivel, să te vîneze și să învețe. În Quake 1 roboții erau scriși în QuakeC, o formă de C adaptată special pentru joc, iar în Quake 2 se folosește un mecanism inteligent de extensie a jocului bazat pe DLL-uri Windows scrise în C++ sau Delphi.

## CRBot

Ca un adevărat robot, CRBot-ul ochește excelent și își alege țintele cu mare viteză. Aceasta, din fericire, poate fi reglată în așa fel încît să nu fie chiar imposibil de atins de către un jucător uman cu ajutorul unui ușor de folosit sistem de notare de la 1 la 10. Există și posibilitatea alegerii opțiunii 0 de viteză ceea ce forțează bot-ul să se adapteze vitezei tale de reacție. CRBot se descurcă la fel de bine cu orice armă, mai puțin BFG, ceea ce într-un fel poate că este bine... Totuși această capacitate de a ochi foarte bine de la orice distanță poate deveni uneori enervantă, mai ales cînd folosește Rail Gun-ul care are capacitatea de



a elimina dintr-o lovitură bine țintită orice jucător care nu are armură sau viață peste limita normală.

Sistemul de navigare în nivel pe care îl folosește este bun însă își arată slăbiciunile pe hărțile de dimensiuni mari cu un grad mare de complexitate. În acestea CRBot-ul are dificultăți în a folosi scările sau lifturile și se descurcă prost în apă. Toate acestea îi limitează practic zona de mișcare pînă acolo încît se poate să găsești o mulțime de CRBoți omorîndu-se unul pe altul într-un spațiu închis. Partea pozitivă constă în faptul că ei se mișcă în continuu ceea ce îi ajută să învețe harta foarte repede.

Una din caracteristicile care nu îi lipsesc unui CRBot este agresivitatea. El va ataca și va urmări inamicul cu tenacitate, indiferent cît de bine înarmat sau protejat este acesta. Luptele se poartă pînă cînd unul din combatanți moare sau iese din raza vizuală a atacatorului. Capacitatea aceasta de a-și urmări inamicul pînă în pînzele albe are și un dezavantaj major: cel urmărit poate adopta tactica cotește-după-colt-și-așteapă-să-vină. Aproape în toate cazurile bot-ul va încasa o lovitură majoră sau chiar fatală drept în față. În cazul în care nu dispui de o armă suficient de puternică și pe care să știi să o mînuiești cu

precizie situația devine destul de disperată, pentru că un CRBot înarmat bine, mai ales cu un RailGun, te va vîna foarte repede.

Un jucător neobișnuit cu acest bot este pus la început în fața unei dileme: ori eu ori el. Varianta "ori eu" e cea mai simplă însă duce în foarte scurt timp la distrugerea tastaturii sau a monitorului. Cealaltă variantă este "un pic" mai grea

și implică folosirea tuturor șmecheriilor posibile și imposibile din Quake2, însă vorba cea: no pain no game...

CRBot-ul nu se descurcă încă bine, așa cum am mai spus, în hărțile complexe și de mari dimensiuni, nu numai din punct de vedere al accesibilității în diverse locuri ci și în a găsi diverse arme răspîndite prin nivel. Se întâmplă astfel să întâlnești un grup care se luptă încă cu blaster în timp ce toți ceilalți jucători umani sunt înarmați pînă în dinți.

Cu toate aceste limitări însă CRBot rămîne un robot bun pentru a te antrena acasă. Poți avea 3-4 simultan într-un nivel fără mari pierderi în fluiditatea jocului (rutinele de inteligență artificială mănîncă resursele procesorului), există un sistem de meniuri prin care poți seta parametrii importanți ca nivelul de dificultate, tipul costumației, alocarea într-o echipă sau alta (echipa roșie contra echipei albastre de exemplu).

Există în lucru o versiune mai specială, tot pe echipe, în care scopul principal nu va fi să omori adversarii ci să capturezi steagul echipei adverse.

**Scor: 81**

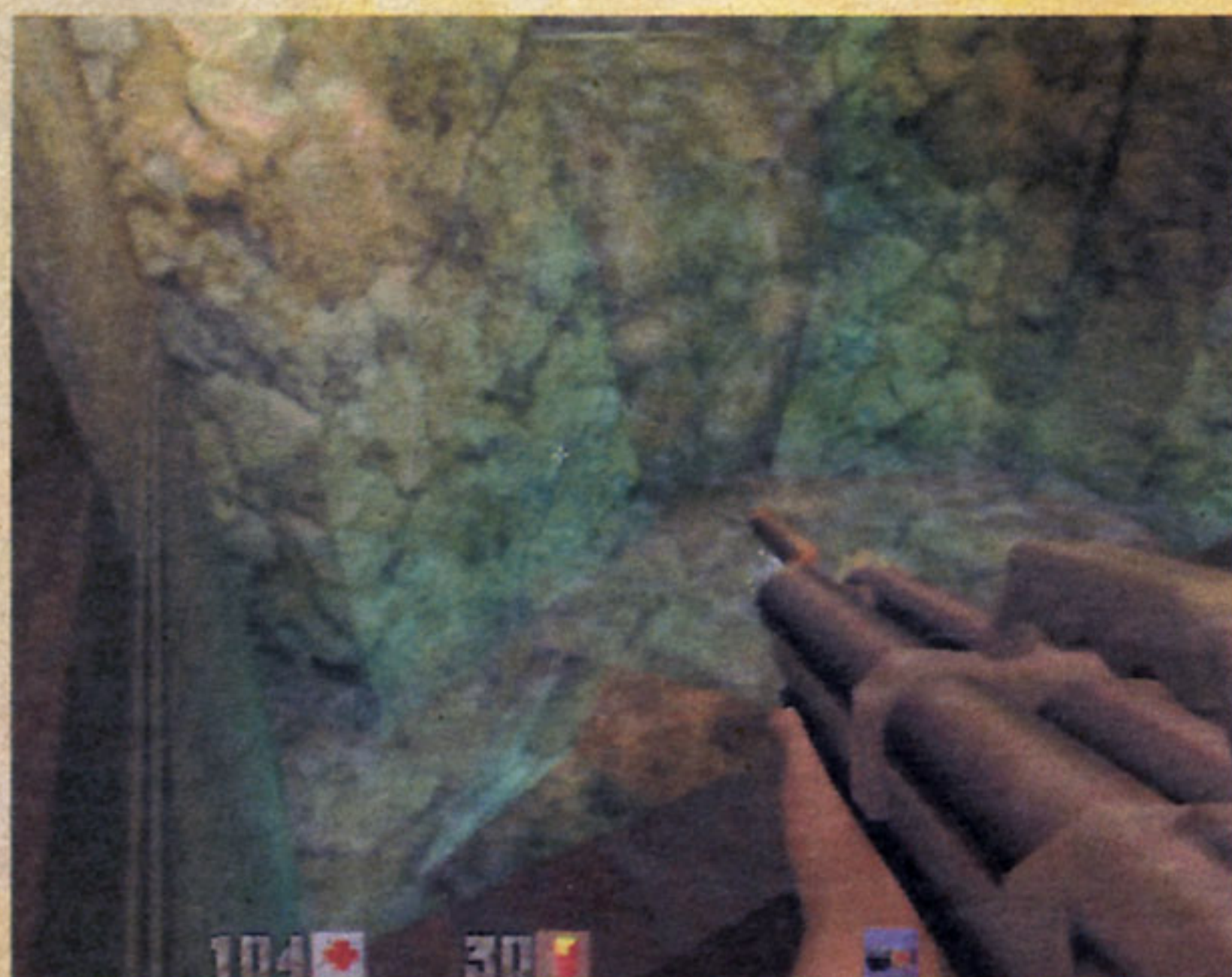


(dreapta sus): este întotdeauna o plăcere să asisti la o luptă între 2 boti, avînd grijă să-l omori la sfîrșit pe cel rămas în viață.

(dreapta): bot la pescuit sau ...la pescuit de boti?

(stînga sus): în canalul colorat bot-ul este spintecat...





### Eraser Bot

EraserBot-ul este unul dintre cei mai avansați roboți Quake2 existenți la ora actuală. Posedă un AI excelent atât pentru meciurile "fiecare pentru el" cât și pentru cele în echipă ceea ce îl face să se comporte aproape uman. De altfel emularea este dusă pînă acolo încît fiecare bot are "ping-ul" său propriu ca și cum ar fi un jucător uman conectat prin rețea. Configurarea se face printr-un fișier de configurație unde pot fi alese nivelul de dificultate, culoarea îmbrăcămînții și modelul umanoid folosit (bărbat, femeie sau cyborg).

Eraser-ul a fost creat cu intenția de a fi cel mai bun și pînă în momentul de față luptele sunt adrenalină 100%. Printre tacticile pe care le folosește se numără: ghemuiri, sărituri, schimbarea armei în funcție de distanța pînă la inamic, mișcare laterală și în cerc.

Însă felul în care luptă nu reprezintă decît jumătate din ceea ce îl face atât de bun. Capacitatea de a te orienta pe hartă este un alt factor

important care poate decide soarta unui meci. EraserBot-ul folosește un sistem de puncte de referință pentru a naviga în cadrul unui nivel. Acestea, pe măsură ce sunt generate sunt salvate în cadrul structurii proprii de subdirectoare, astfel încît o hartă parcursă odată nu mai este "uitată". La instalare bot-ul vine cu un număr mic de hărți mai des utilizate gata învățate.

Una din problemele principale poate apărea atunci cînd se încarcă pentru prima oară o hartă necunoscută. În acest moment Eraser-ul folosește niște rutine care îl fac să meargă la întîmplare prin nivel pentru a-l învăța. În aceste momente bot-ul devine foarte vulnerabil din cauza lipsei armelor și/sau a armurii. Învățarea nivelului se realizează destul de greu, astfel că capacitatea sa de a urmări adversarul poate fi folosită pentru a-l lua practic de mînă într-o scurtă plimbare prin nivel.

Cu toate facilitățile sale de învățare EraserBot-ul se descurcă destul de greu în apă și are dificultăți în a calcula corect distanțele pentru o săritură. De asemenea, cu toate că drumul drept este cel mai scurt, felul în care încearcă să-l străbată între două puncte de referință de pe hartă cam lasă de dorit. Astfel se poate să întîlnești roboți care se lovesc de pereți, merg în cercuri în

fundul unei gropi, sărind în sus și în jos sub o scară sau făcînd salturi artistice în bazine cu lavă... chiar sunt caraghioși uneori. Fără îndoială că fără sistemul de puncte de referință situația devine tragică. Soluția este folosirea unor hărți cu un grad cît mai mic de complexitate. Din fericire există și vor mai fi create o serie întreagă de hărți bune cu această calitate.

Cu toate greșelile de programare pe care autorul încearcă să le elimine (Ridah), Eraser-ul rămîne unul dintre cei mai buni și mai distractivi roboți de Quake2.

**Scor: 88**

### Stupid Bot

În pachetul de instalare al StupidBot-ului se găsește un foarte scurt fișier cu informații despre cum se introduc sau se elimină roboții din joc precum și informații despre cum se pot schimba nivelul de dificultate și caracteristicile grafice ale îmbrăcămînții. Viteza algoritmilor de inteligență artificială este impresionantă, putînd coexista nu mai puțin de 9 roboți într-un singur



nivel fără mari scăderi de performanță.

Sistemul de navigație prin nivel este principalul punct forte pe care îl are. El folosește un principiu foarte simplu: urmărește marginea, astfel încît poate ajunge în locuri foarte greu accesibile și se poate descurca în nivele complexe. O limitare pe care o întîlnim și la alți roboți este inabilitatea în a folosi corect lifturile și scările. Spre deosebire de alții însă se descurcă destul de bine sub apă reușind să adune obiecte și arme din bazine. Ciudată este însă "frica" pe care o are în momentul cînd trebuie să sară de pe marginea unei crevase. Această slăbiciune poate fi folosită de către un jucător uman care vrea să scape dintr-o luptă prin fugă.

Despre StupidBot nu se poate spune că este foarte însetat după sînge deoarece odată ce ai dispărut din raza lui vizuală, nu te mai urmărește și se întoarce la activitățile sale de colectare de arme și obiecte. Este singurul bot care folosește BFG-ul ceea ce nu știu dacă este sau nu în avantajul nostru... Cu toate greșelile de programare (o nouă versiune este pe cale să apară), StupidBot-ul nu este deloc stupid ci din contră imită cu destul succes un jucător uman.

**Scor: 85**

### Exemplu de cod

```

/*****
*
* Function:  SP_Oak
*
* Description: spawns a oak bot
*
* Arguments:
* void
*
* Returns:
* void
*
*****/
void SP_Oak(void)
{
    edict_t *newOak;
    vec3_t spawn_origin, spawn_angles;
    newOak = G_Spawn();
    SelectSpawnPoint (spawn_origin,
    spawn_angles);
    VectorCopy (spawn_origin, newOak->s.origin);
    newOak->s.origin[2] += 1;
    newOak->classname = "bot";
    newOak->takedamage =
    DAMAGE_AIM;
    newOak->movetype =
    MOVETYPE_STEP;
    newOak->mass = 200;

    newOak->solid = SOLID_BBOX;
    newOak->deadflag = DEAD_NO;
    newOak->clipmask = MASK_PLAYER-
    SOLID;
    newOak->model =
    "players/male/tris.md2";
    newOak->s.modelindex = 255;
    newOak->s.modelindex2 = 255;

    newOak->s.frame = 0;
    newOak->waterlevel = 0;
    newOak->watertype = 0;
    newOak->health = 100;
    newOak->max_health = 100;
    newOak->gib_health = -40;

    //functiile de gandire
    newOak->pain = oak_pain;
    newOak->die = oak_die;
    VectorSet (newOak->mins, -16, -16, -24);
    VectorSet (newOak->maxs, 16, 16, 32);
    VectorClear (newOak->velocity);

    gi.linkentity (newOak);
    gi.bprintf (PRINT_HIGH, "Un bot Oak
    a intrat in
    joc\n");
} (sursa face parte din tutorialul bot-ului
Oak creat de John Crickett)

```



# Tu AI sau tu nu AI?

Tot ceea ce doreai să aflii despre Inteligența Artificială

**Cînd a fost mic de tot Ionuț Ghionea nu a avut nimic. Acum a crescut și vrea și el să afle: tu AI sau nici tu nu AI?**

Cînd s-a vorbit în anul 1956 (profesorul John Mc. Carthy), pentru prima oară, de inteligența artificială, totul părea o utopie, un stadiu al dezvoltării la care nu se va ajunge nicio dată. Dar, iată că odată cu dezvoltarea tehnicii de calcul și a pachetelor software, conceptul de AI (Artificial Intelligence) s-a conturat din ce în ce mai bine, devenind azi un lucru de care se vorbește frecvent.

Inteligența Artificială este întâlnită în aproape toate publicațiile tehnice, medicale, militare, științifice. Termenul de "inteligență" este folosit, de obicei, cînd este vorba de aplicații care realizează performanțe de care numai omul era socotit capabil: recunoașterea vocii, imaginilor, analiza vocii umane, traduceri dintr-o limbă în alta, diferite jocuri de inteligență (șah, bridge), luarea unor decizii fără intervenția unui operator etc. Inițial, obiectivele inteligenței artificiale erau foarte ambițioase: mașina trebuia să rezolve probleme, să învețe din propria experiență și din

interacțiunile pe care le avea cu exteriorul, să efectueze raționamente, să conceapă noi obiecte avînd proprietăți prestabilite.

Ceea ce s-a obținut efectiv pînă acum este remarcabil. Calculatorul este capabil să realizeze raționamente și să descopere legături logice între fapte descrise corect prin propoziții. De asemenea, este capabil, între niște limite, să învețe din greșelile sale și să interacționeze cu un utilizator. Inteligența și informația nu pot fi rupte una de cealaltă. Oamenii sînt capabili să furnizeze o informație utilă, dau dovadă de inteligență, de competență. Sistemele informatice clădite în jurul unor baze de date înglobează acest tip de competență. Deosebirea principală este că viteza echipamentului electronic permite multiplicarea competenței respective de mii de ori, oferind, evident, o inteligență multiplicată de mii de ori. Aceasta este mult mai ieftină și mai precisă decît cea omenească, poate fi reproducă mecanic la nesfîrșit.

Implementarea inteligenței artificiale se face, de obicei, prin descrierea matematică a unor fenomene, realizînd modele destinate optimizării. Modelele matematice posedă o mare putere de extrapolare. Ele au stat și stau la baza succeselor din numeroase domenii științifice, tehnice, medicale, artistice. Modelele matematice implementate pe calculator permit accesul la un număr mare de date care depășesc cu mult memoria unui om și permit efectuarea rapid și într-un număr mare de variante a unor cantități impresionante de operații. Omul ia decizii mult mai bine utilizînd calculatorul decît ignorîndu-l. Totuși, este recomandabil ca decizia să nu fie bazată exclusiv pe calculator.

La ora actuală o ramură importantă a inteligenței artificiale este cea a sistemelor expert. Un sistem expert este

(stînga): Warcraft 2. Indiscutabil un clasic al genului RTS care însă pierde teren la noi... (sus) ...în fața Red Alert-ului, jocul RTS care se situează pe primul loc în topul preferințelor voastre în această materie.



format dintr-un grup de programe și o colecție de informații de un tip special, cu ajutorul cărora se poate purta un dialog om-calculator, în vederea rezolvării problemelor. Calculatorul cere să i se enunțe problema. Primind răspunsul va efectua o analiză și, după caz, va trece la alte acțiuni. Un răspuns corect va determina începerea căutării răspunsului, în caz contrar cererea altor detalii. Sfaturile primite de la calculator sînt asemănătoare cu cele pe care le-ar da un expert în domeniul respectiv. Sistemele expert multiplică inteligența formalizată a unor specialiști punînd-o la dispoziția acelor persoane al căror acces la respectivii specialiști este mai dificil. Sistemele expert pleacă de la informații și cunoștințe, creînd din ele alte cunoștințe.

De obicei, un sistem expert se construiește utilizînd un limbaj specializat. Sistemul constă dintr-o bază de fapte (date, ipoteze) și dintr-o bază de reguli. Va mai conține un "motor" care să asocieze cele două baze și o interfață destinată dialogării cu omul.

Sistemele expert servesc nu doar la depozitarea cunoștințelor și la recombinarea lor mecanică în vederea rezolvării unor probleme concrete, ci pot contribui și la formarea sursei de înnoire a acestor cunoștințe-omul inteligent și creativ.

Programele de inteligență artificială au eludat prin mijloace ingenioase incapacitatea mașinii de a înțelege cu adevărat sensurile, așa cum face un om.

Unul dintre primele programe care a reușit să suplinască într-un dialog ceea ce nu înțelegea a fost ELIZA, elaborat în 1967. La vremea aceea programul s-a bucurat de un succes remarcabil.

Un domeniu în care inteligența artificială a devenit indispensabilă îl reprezintă roboții industriali. Prima generație de roboți avea programe fixe, care permiteau executarea unor șiruri de operații dinainte stabilite. La a doua generație, prin amplificarea inteligenței simțurilor și acțiunilor, roboții se puteau deja adapta unor situații care n-au fost prevăzute explicit de autorii

programelor. La a treia generație roboții au fost capabili să-și programeze singuri acțiunile plecînd de la comenzi simple primite din afară. Tot pe baza inteligenței artificiale s-a creat ochiul artificial, capabil să folosească senzori termici, sonare, radarul sau razele X. Ochiul artificial pentru a putea identifica niște forme trebuie să posede niște elemente de inteligență înmagazinate sub formă de programe necesare recunoașterii. Urechea artificială a fost orientată în primul rînd spre înțelegerea vorbirii. S-a ajuns azi la rezultate spectaculoase în acest domeniu,





dar care sunt totuși așa departe de perfecțiune.

De o mare popularitate se bucură jocurile pe computer. Practic, nu există calculator care să nu dispună de acestea. Majoritatea lor sunt agresive, propunând jucătorului depistarea și vînarea unităților inamice, controlate de calculator. Există totuși și jocuri înțelepte destinate dezvoltării la copii a capacității de negociere a unui compromis sau necesitatea luării unor decizii în termen scurt.

Odată cu dezvoltarea tehnicii de calcul, a microprocesoarelor și implicit a softului au apărut, în special în ultimii ani diverse jocuri, de diferite facturi, pe toate gusturile. Toate se întrec în grafică și inteligență artificială. Fiecare firmă producătoare se laudă cu propria creație, pe care o consideră revoluționară. Oare așa să fie? S-au încercat diverse variante de implementare a inteligenței în jocuri, pentru a transforma calculatorul într-un oponent de calitate pentru om. Nu s-a reușit mare lucru. Cu câteva excepții remarcabile, inteligența calculatorului constă în aruncarea în lupta împotriva jucătorului a unui număr mult mai mare de unități, costuri reduse de producere a acestora cît și rapiditatea unor decizii care sunt luate în câteva miimi de secundă. Cu toate acestea victoria omului nu este prea departe. Calculatorul este destul de previzibil, uneori uimind prin greșelile pe care le face. Voi lua în continuare doar cîteva exemple:

Warcraft 2: dezvoltarea bazei începe odată cu cea a omului. Cu toate acestea, construcția ei

(jos) Dark Reign. Al vine cumva de la Another Idiot?

(dreapta sus) Quake 2 sau cum poate să fie un joc una dintre cele mai jucate producții din lume.

(dreapta) Heroes of Might and Magic 2 sau un joc care rezistă și acum pe baricade.



durează mai puțin. În cazul unui atac calculatorul mută odată toate unitățile, față de jucător care poate muta numai un număr limitat. Dacă o unitate de-a omului atacă una de-a calculatorului, aceasta nu se retrage ci luptă pînă la moarte. Este adevărat că uneori unitățile se retrag. Cel puțin ciudat este modul de folosire a vrăjilor. Dacă unui om îi ia o secundă să facă o vrajă, în acest timp calculatorul face simultan mai multe vrăji odată. În cazul unei capcane unitățile sale nu fug, fiind deseori decimate. Red Alert: de obicei, la începerea jocului calculatorul are deja baza și un număr mult mai mare de unități. Apoi construcția clădirilor se face după un scenariu clar. Un jucător uman își construiește mai multe clădiri de același fel pentru a grăbi producerea unor unități. Așa ceva nu am văzut pînă acum la calculator. Într-adevăr, construiește clădiri defensive în număr foarte mare, deseori inutil. Cînd atacă o face la intervale regulate de timp și cu toate trupele odată. În loc să-și grupeze trupele într-un loc și apoi să atace, trupele sale ajung în teritoriul omului pe rînd și sunt terminate fără un efort prea mare. Un jucător uman creează ambuscade, atacă cu elicoptere sau cu Tanya în spatele frontului sau aruncă bomba atomică pentru a lăsa fără curent bobinele Tesla. Și modul de alegere a drumului de către unități este defectuos. Nu de puține ori mi s-a întîmplat ca transportoarele mele de minereu să ajungă în baza inamică și să fie distruse. În cazul în care calculatorul își face avioane și

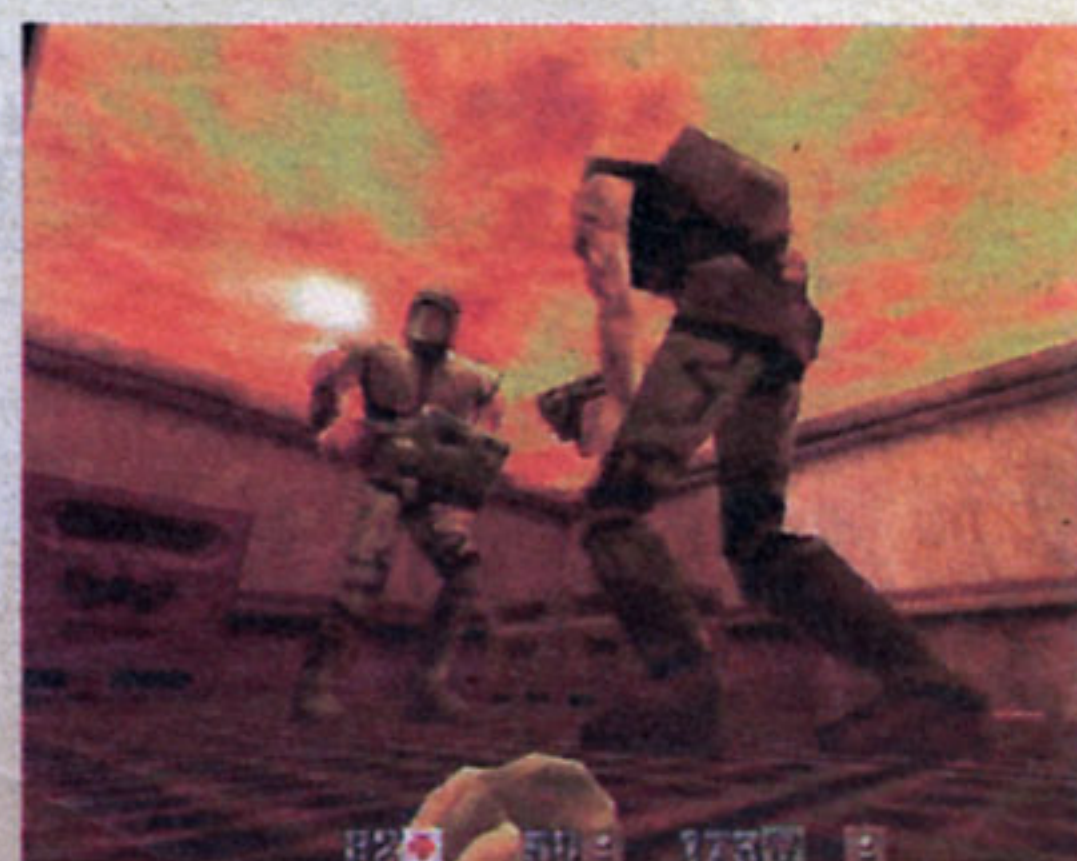


atacă o trupă sau clădire, plasarea în apropierea ei a unei apărări antiaeriene determină pierderea a zeci de avioane sau elicoptere. Cu alte cuvinte, calculatorul nu învață nimic din greșelile pe care le face.

Heroes of Might & Magic 2: este un joc extraordinar, unul în care AI-ul se vede. Deși la începutul jocului unitățile calculatorului încep (probabil) cu mai multe resurse, jocul decurge captivant iar eroii săi știu să-și folosească unitățile și vrăjile optim. În cazul în care un castel al omului este apărut suficient, calculatorul nu atacă, așteptînd un

moment favorabil. În plus, nu știe de la început unde se află îngropat un artifact ci îl caută ca orice alt jucător. Odată l-am așteptat pe el să-l găsească și apoi l-am atacat și i l-am luat fără prea multă oboseală.

Dark Reign: fiind un joc de generație mai nouă, are și un AI mai bine implementat. Se pot alege acum anumite trasee pe care unitățile să le parcurgă cît și diferite comportamente în cazul unui atac. Calculatorul își dozează mai bine resursele iar atacul nu se face cu o mare de unități grămadă. Stăpînind foarte bine toate unitățile și avînd avantajul deciziei mult mai rapi-



de, învingerea sa este mult mai dificilă, uneori chiar imposibilă. Mai mult, unitățile învață din greșelile făcute și două atacuri nu sunt la fel. Quake 2: față de precedesorul său, această a doua versiune se comportă mult mai bine. Dacă în prima parte inamicii erau elemente de decor, aici sunt în stare să se ferească de proiectile, să fugă după ajutor și să te urmărească în vederea eliminării prin tot nivelul. Nu prea știu să folosescă diferitele echipamente găsite prin nivele. Din cauza implementării acestui AI care nu este chiar excepțional au fost creați BOȚII, monștrii care au un IQ mai ridicat decît semenii lor din versiunea inițială a jocului și a căror prezentare o puteți citi într-un articol detaliat în acest număr drept care nu mă voi referi mai mult la ei.

Exemplele ar putea continua pe mai multe pagini dar s-ar ajunge la aceeași concluzie: jocurile actuale sunt încă destul de departe de a avea un grad înalt de inteligență artificială. De obicei, aceasta este suplinită de alte elemente. Tocmai de aceea s-a creat și s-a bucurat de un imens succes jocul în multiplayer. Jucători care erau mari maeștri împotriva calculatorului au fost lăsați fără cuvinte de un oponent uman, căpătînd repede calificativul de "patetici", trebuind să lase locul altcuiva la masă. Ca o definiție în domeniul jocurilor aș putea spune doar atît: AI-ul unei unități controlate de calculator reprezintă echivalentul inteligenței unui jucător uman virtual și se exprimă, de obicei, prin capacitatea de a se adapta unei situații impuse. Mai rar exprimă și capacitatea de anticipare a respectivei unități.

Domeniul inteligenței artificiale este deosebit de întins și complex. Am încercat în rîndurile de mai sus să vă aduc în atenție unele aspecte generale, punctate uneori de exemple. Adevăratele sale aplicații nu sunt în jocuri pe calculator, iar sumele de bani investite pentru dezvoltarea unor echipamente cu un grad cît mai ridicat de inteligență sunt imense. Cercetările în acest domeniu sunt încă la început și avansează odată cu dezvoltarea tehnicii de calcul și pachetelor software fara de care un calculator este la fel de inteligent ca orice alt obiect material din curtea casei.



# Realism sau acțiune?



**Q**uake, Quake 2, Doom, Duke 3D. Jocuri care se află în fruntea topului preferințelor celor mai mulți posesori de PC-uri, dar care din păcate, nu strălucesc la capitolul realism. Sigur, este vorba despre modul în care realizatorii au vrut să se desfășoare jocul. Problema este însă că în acest moment, nu există nici o alternativă pentru cei care caută ceva mai realist. Sau poate da?

## Ce este realismul?

Atunci când vorbim de realism în domeniul jocurilor 3D de acțiune, sunt câteva aspecte foarte importante care trebuie luate în considerare. Precizăm că ceea ce am gândit noi aici este un joc având ca subiect o unitate militară și nu ceva în genul Outlaws (care contrazice anumite concepte).

### 1. Contextul.

Cine ești tu? Fără-ndoială că povestea din Quake nu este cea mai credibilă posibil. De altfel întreg conceptul de singur împotriva lumii întregi se potrivește mai degrabă filmelor cu James Bond decât unui joc realist. Atunci când nu poți juca cooperativ cu niște prieteni, trebuie să faci niște compromisuri.

### 2. Scopul.

Fiecare misiune (nivel) a unui astfel de joc ar trebui să aibă un scop precis. Mi-e greu să-mi închipui o echipă Seal de 5-6 oameni trimisă să curețe o clădire locuită de câteva sute de inamici. Aceste prime două atribute constituie un fel de scenariu.



**Azi, 10 Aprilie 1998 am aflat că Marius Neacșa și Dan Dimitrescu ar putea fi implicați în operațiuni de spionaj. Ei sunt spioni ai ..boom, argh ih! -Închide aparatul Manda, ce crezi că acum că el este mort aparatul nu mai înregistrează??? - Ăăă? Boom Boom....**

**3. Armele.** La acest capitol majoritatea jocurilor de pe piață stau dezastruos. Spre exemplu în seria Quake, lansatorul de rachete este o armă foarte dezechilibrată. O astfel de armă ar trebui să curețe camere întregi (deci nu numai cinci metri

pătrați în jurul locului de impact), dar fără a avea rata de foc a unei puști cu repetiție. Pe de altă parte, este stupid dezavantajul în care se află celelalte arme. Nu cred că trebuie să amintesc cazul shotgun-ului dublu din Quake 2 care chiar introdus în gura adversarului refuză să îl omoare pe acesta din măcar 3 focuri. În general, un glonț de la o pușcă de asalt (AK-47, M-16, etc) are puterea de a omorî sau răni grav un om normal la distanțe de sute de metri. Armele dintr-un joc realist ar trebui să dea o plajă largă de opțiuni asupra puterii și ratei de foc. În același timp, ar trebui pus mai mult accentul pe conceptul de fire-team, grupă de foc, de câțiva oameni, fiecare purtând o armă cu avantajele și dezavantajele ei, contribuind astfel la puterea de foc a grupei. Un bun exemplu ar fi un trăgător de elită dotat cu o pușcă cu lunetă și unul doi însoțitori înarmați cu puști de asalt sau pistoale mitralieră, pentru a-l proteja pe primul.

Eficacitatea armelor este strâns legată de calitatea armurilor. Trebuie înțeles că un soldat real poate avea toracele și abdomenul protejate de o vestă anti glonț (cât de cât eficace) dar în general aceasta nu rezistă la focuri trase cu o armă de asalt de la distanțe foarte mici. În plus, același soldat real va fi foarte vulnerabil la lovituri în picioare, mâini sau cap. Ideea generală ar fi că "armurile" protejează numai zone specifice ale corpului și sunt mai degrabă eficace împotriva schijelor de la explozii decât împotriva unor lovituri directe.

Un aspect destul de important, care a mai cunoscut implementări și la unele "jocuri de serie" (exemplu: Outlaws), este necesitatea de a reîncărca armele după un anumit număr de focuri, conform specificațiilor armelor. Timpul necesar acestei operații te obligă la

luarea în calcul a momentelor moarte astfel create, în care ești foarte vulnerabil. Pe de altă parte muniția trebuie oricum economisită, pentru că sunt puține șanse ca în timpul unei misiuni să dai peste reprezentanțe Colt sau Kalashnikov.

### 4. Modelul fizic.

Mișcarea soldaților (personajelor) trebuie să fie cât mai realistă, lucru destul de logic. Câteva idei ar fi ca un singur soldat să nu poată căra armamentul unui pluton întreg și multe alte obiecte (armură echivalentă cu blindajul unui tanc) fără ca acest lucru să se resimtă în ușurința cu care el se mișcă. Este importantă aici existența unei opțiuni cu ajutorul căreia să poți renunța la greutatea inutilă. Deasemenea, armele de foc sunt caracterizate prin recul, în special cele puternice, cu bătaie lungă.







Acest lucru se traduce în imposibilitatea de a trage perfect cu o mitralieră rafale lungi, mai ales în timp ce alergi. Mai mult, soldații reali nu prea trag în timp ce aleargă, pentru că mișcarea afectează foarte mult precizia tirului (nu este vorba de focuri trase la doi metri de adversar). Dacă veți avea curiozitatea (și placa grafică necesară) să rulați demo-ul de la Spec Ops veți descoperi că pentru a avea șanse reale de a lovi o țintă este bine ca ranger-ul să stea jos, eventual culcat (cu alte cuvinte să acorde o atenție reală țintei).

Chiar dacă supraviețuiește, o persoană lovită de un glont va resimți puternic impactul. Spre exemplu, în cazul Quake 2, din această cauză, nu cred că într-un schimb de focuri, combatantul lovit primul de gloanțe poate să continue nestingherit procesul de ochire cu railgun-ul asupra inamicului. Un ultim punct aici l-ar reprezenta interacțiunea reală cu nivelul, ceea ce presupune existența unor locuri mai mult sau mai puțin accesibile, apa să posede proprietăți apropiate de modelul real și altele.

## 5. Inamicii.

Iarăși un capitol dezastruos la foarte multe jocuri. Inteligența acestora ar trebui să fie mai apropiată de cea umană, să lucreze cu un scop anume, să conștientizeze pericolul. Cu alte cuvinte, ar trebui simulați niște adversari umani, nefiind însă vorba de boți.

O altă problemă a AI-urilor este lipsa de conlucrare. Știți foarte bine că "unde-s doi, puterea crește" și niște inamici care ar folosi avantajul unui "team-play", pot constitui o amenințare redutabilă. În plus, conlucrarea trebuie să existe și la nivelul comunicării între grupuri diferite de soldați. Spre exemplu, imaginați-vă următoarea

situație: Echipa ta trebuie să atace o bază de operații inamică. La poartă există doi paznici (singurii din afara bazei). În cazul în care îi ataci, teoretic ei ar trebui să ceară ajutor, să raporteze prezența ta prin radio, etc. Chiar și zgomotul armelor ar trebui să-i alerteze pe camarazii lor.

## 6. Tactici.

Dacă eficacitatea armelor ajunge la cote reale, atunci va fi rentabil să folosești tirul de acoperire în timpul deplasării precum și alte asemenea "artificii". Foarte important este și design-ul nivelelor/misiunilor, care ar fi bine să nu fie perfect liniare, permițând mai mult decât o abordare directă a fiecărui obstacol.

## 7. Obiecte.

Orice trupă de soldați are la dispoziție multe obiecte care să o ajute în timpul misiunii. Cele mai importante (și folosite) ar fi: 1. amortizor pentru arme; 2. grappling hook; 3 "vizor" laser, montat pe vârful armei. Acesta îți permite să ochești perfect și fără a utiliza artificii de genul "crosshair". În același timp, este foarte util în multiplayer unde adversarul (sau prietenul) poate vedea unde ochești. Este necesară și sursă portabilă de lumină (în general o lanternă montată pe armă).

Ar fi de dorit o nouă abordare, în care obiectele să nu poată fi găsite oriunde pe parcursul unui nivel. Există, probabil mai multe soluții printre care proiectarea unor încăperi specializate (armurărie, magazie) sau existența unor menu-uri care să-ți

permită alegerea tuturor obiectelor pe care dorești să le posezi pe parcursul unei misiuni.

Iată deci că se pot scoate câteva idei interesante (zicem noi). Oricum le așteptăm și pe ale voastre. Din fericire, se pare că multe dintre ele le-au mai trecut și altora prin cap:



## Protagoniștii

### Marine Doom

Un mic add-on scris de pușcași mari (reali) de la centrul de simulare al acestora. Scopul acestui program era antrenarea unor echipe de câte 4

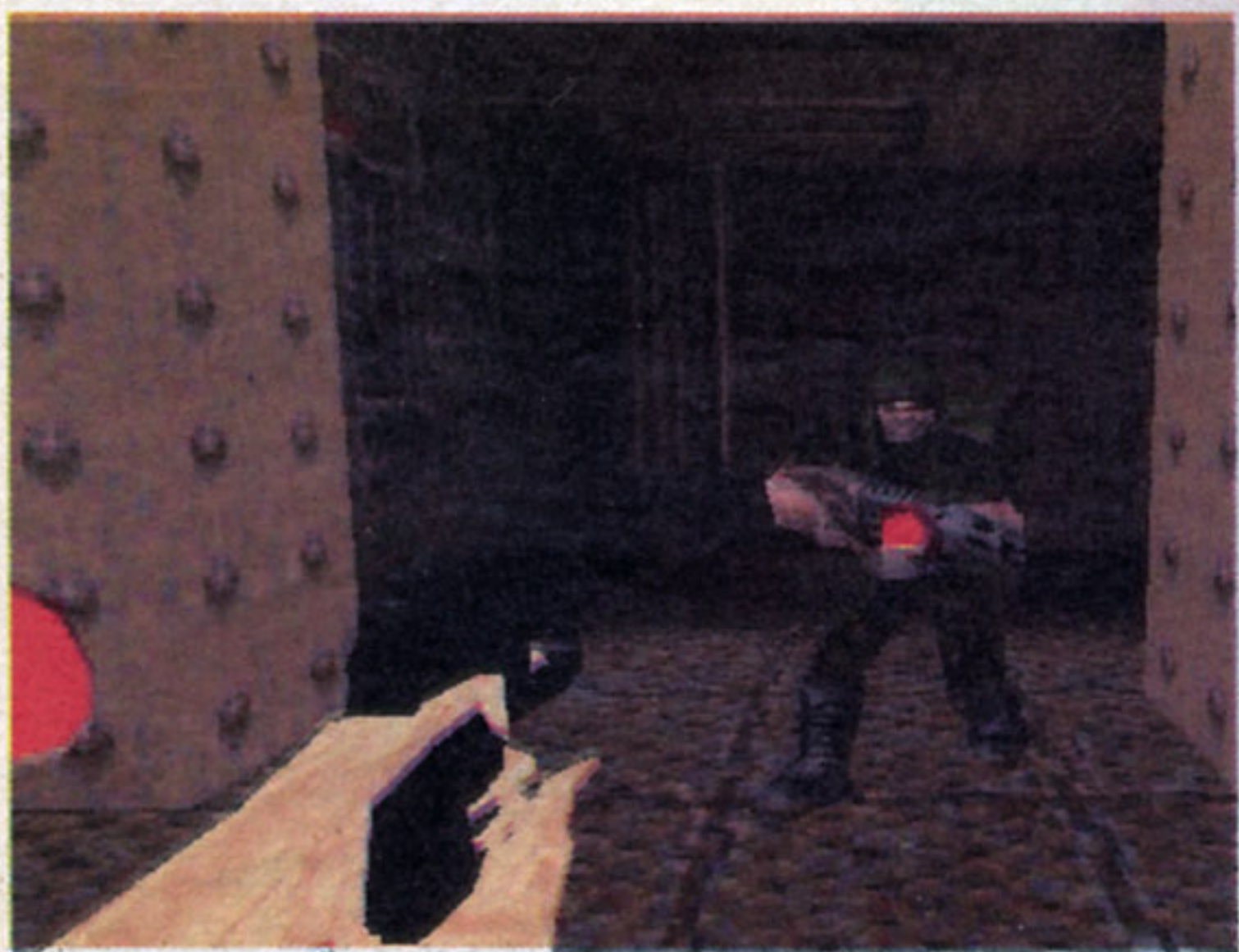
## 1. "Patru Doamne, și toți patru"

**Marine Quake.** O grupă de patru trupeți: Zexe, Vaipa, Tomcat și Mandeia. Mărșăluind prin culoare întunecoasă, atenți la fiecare intrare într-o nouă cameră sau la fiecare colț ce ar putea ascunde tot felul de capcane, încercând să reducă la minim riscul de a fi surprinși de focul necruțător al inamicului.

Capătul culoarului se termină într-un perete cu o ușă imensă din spatele căreia se aud niște sunete fioroase, de parcă te-ai afla în fața porții de la intrarea în iad. În câteva momente strategia este pusă la punct: Zexe, la care este "silver key" necesară pentru ușa respectivă, o va deschide și va degaja în dreapta, pentru a nu se expune unor eventuale focuri trase din cameră, lucru ce i-ar fi fatal. Tomcat va arunca o grenadă pentru a "curăța" camera, retrăgându-se apoi în locul dintre ușă și zidul lateral. Vaipa și Mandeia vor folosi "grappling hook"-ul pentru a se cățăra deasupra ușii, de unde vor trage în țintele care nu sunt în raza de explozie a grenadei și ar putea astfel să riposteze.

All set. Hook-urile se înfig în tavan și cablul se înfășoară cu zgomot, Zexe folosește cheia și, în momentul când ușa începe să culiseze se retrage, făcând loc pentru ca Tomcat să arunce grenada înainte ca ușa să se deschidă complet. Stupoare! Ușa se deschidea într-un hol, din care pornea, în partea dreaptă, camera propriu-zisă! Grenada s-a lovit de peretele opus și se rostogolește înapoi spre cei patru care reacționează instantaneu.

Tomcat scoate un "SHIT!" și încearcă să se retragă dar nu va reuși. Zexe stă ascuns așteptând să audă zgomotul exploziei. Îl va auzi, numai că mult prea aproape. Cei doi, spânzurați sub tavan, trag conform planului, dar gloanțele ricoșează din peretele de vizavi. Când au realizat ce s-a întâmplat, era prea târziu...grenada era sub picioarele lor și nu mai au apucat să spună "Ce-ai făcut, bă, Tomcat!". Explozia grenadei a curățat totul...Nu-i nimic, suntem toți teferi, respawn-ați la începutul nivelului.







oameni (2xM-16 - puști de asalt, 1xlider, 1xM60 - mitralieră "ușoară") în tactici de luptă în echipă. Deși tehnic vorbind engine-ul de la Doom nu mai impresionează deloc, modul în care ei îl foloseau îi dă foarte mare valoare.

## Quake

Dar nu originalul, ci o seamă de conversii. După cum e moda acestora, foarte multe bucăți de cod sunt împrumutate de la unii la alții.

### Marine Quake

Preferatul nostru pentru modelul fizic. Din păcate, din septembrie trecut realizatorii săi nu au mai dat nici un semn de viață.

Puncte bune:

- \*grappling hook și cățărat pe pereți cu ajutorul cuțitului, care îți dau o libertate enormă de mișcare

- \*arme realiste care reîncarcă (automat), cu mai multe moduri de funcționare și cu o traiectorie balistică destul de reală.

- \*viteza de deplasare este funcție de sănătate și de greutatea obiectelor cărate (arme+muniție+armură)

- \*dacă ești rănit și sănătatea ta ajunge sub 50, mori încet (pierzi sânge). Dacă ai peste 85, te vindeci încet.



\*inamici foarte, foarte duri și reprezentând aproape toți unități militare reale.

Puncte slabe:

- \*nu are nici o hartă iar cele din Quake nu se pretează prea bine, datorită unor teleportări de monștri în spatele tău în momentul când treci prin anumite locuri, etc. Aceste evenimente sunt oarecum acceptabile în multiplayer, când mai mulți jucători se protejează

simultan

- \* buguri, o grămadă.

- \* lansatorul de grenade de pe M-16 nu funcționează simultan cu această armă ci selectate separat.

- \*reîncărcarea armelor se face automat, iar în timp ce reîncarci nu poți schimba arma.

### Special Forces Quake

O conversie cu adevărat completă. Armele sunt mai diverse, cuprinzând arme neconvenționale (bombe cu gaz, bombe cu ceas, mine de proximitate)

Puncte bune:

- \* Din nou hook-ul, care aici este mai limitat ca control.

- \* Misiunile există și sunt destul de interesante, avînd o temă militară (salvări de ostateci, asalt al unei baze inamice, etc).

- \* Boți reprezentînd victime. Aceștia sunt un pic cam stupizi dar oricum interesanți.

Puncte slabe:

- \*unele din misiuni sunt extrem de ciudate pe Quake normal din cauza întinericului "omni prezent".

- \*reîncărcarea se face tot automat, dar din păcate nu chiar la toate armele este necesară. Totuși rata de foc pentru arme este realistă.

- \*lanterna din vîrfurile armei este prezentă numai la MP-5. Acest lucru este corect, dar cum nu ai alt mod de a face lumină, te încurcă mult.

### Strike Team : Special Forces 2.0

Versiunea 2.0 de la SF Quake nu este realizată de autorul inițial (Hitman, care lucrează acum la Strike Force Gator) ci de unul dintre autorii hărților pentru SF. Deocamdată se află în stare de beta și nu conține nici o hartă. Cel mai interesant lucru este că toți inamicii sunt împărțiți în 3 echipe, și se bat între ei. Jucătorul face și el parte dintr-una din aceste echipe și evident îi are pe o parte din ei ca aliați. Din păcate, pe hărțile originale de la

## Run for your life

Navy Seals. Tomcat și Mandeia tocmai au curățat grupa inamică formată din patru soldați foarte bine antrenați și comentează puțin ultima confruntare:

-I-am tras exact în cap...

-He, he, ce credeau ei...M 16 face minuni!

-Hai să "alimentăm"!

În momentul în care fac stînga-mprejur, se aude sunetul specific pentru respawn.

-Shit! Au respawnat exact în spatele nostru...

Bineînțeles că cei 4 "seals" au început să tragă instantaneu...

-Repede după stîlp.

Jucătorii "human" au reușit să ajungă în spatele stîlpului, dar sunt într-o situație disperată: loviți destul de rău și, încă, sub tirul Al-urilor. La un mo-

ment dat focul încetează. După câteva clipe de liniște se aude un clinchet...

-GRENADĂ!!!!!!!

Tomcat iese primul de după stîlp și trece prin și printre gloanțele inamice...Ajunge la ușă și reușește să scape. Crede el...

Mandeia iese pe celalaltă parte, din păcate parte mai îndepărtată de ușă, și se "lovește" de zidul de gloanțe... Nici nu-și dă seama când face respawn la începutul nivelului...

Tomcat: Ai scăpat?

Mandeia: Da!

Tomcat: Cât health?

M: 100 % :)

T: ?!?!..Aha, înțeleg..

M: Tu?

T: 2 % :(

M: Și eu înțeleg....

Quake se ajunge la situații foarte dubioase datorită acestui lucru

Puncte bune - multe de tot, împrumutată de toate de peste tot:

- \* Modelul fizic foarte bun. Precizia tirului scade dacă te deplasezi în timp ce tragi, ai o limită la greutatea maximă pe care o poți căra.

- \* Sistem de clase al personajelor (soldat, medic, genist, lunetist), fiecare cu propriile sale atribuții. Soldatul și lunetistul trag mai bine cu armele, medicul vindecă mai bine, soldatul are hook, etc.

- \* Încărcăturile explozive modelate foarte bine (detoanare prin telecomandă sau automată după un interval reglabil de timp) permițînd o mare varietate de tactici. Puncte slabe are dar este vorba de un beta așa că nu voi comenta.

### Navy Seals

Din punct de vedere tehnic, cel mai mare pas înainte. Asta se datorează în principal modificării foarte reușite a celor doi inamici.

Puncte bune:

- \* cei doi soldați modificați nu se limitează numai la un tip de atac. Ei te atacă cu armele din dotare (pistol







sau MP-5), aruncă grenade (te scot din bîrlog) și dacă ești aproape de ei pot să te hăcuie cu cuțitele.

\* nivelele sunt destul de reușite, se pretează foarte bine la colaborare.

\* reîncărcarea armelor este foarte realist implementată și se face manual, lucru care îți permite să nu o faci și să treci pe altă armă. Am remarcat o singură problemă cu reîncărcarea shotgunului, care nu se face glonț cu glonț ci pînă la umplerea completă a magaziei de muniție. Astfel, în situații extreme cînd ai nevoie urgent de un glonț pe țevă este foarte posibil să o pățești.

\* animațiile armelor sunt superbe

Puncte slabe:

## Viclenia salvează România

Head to head, Manda și Tomcat. Marine Quake.

Urmărire pe scări, pe culoare, pe sub poduri, prin teleporturi. Cînd nu este urmărire, se încearcă unele noi strategii. Urcînd niște scări, încărcat cu muniție și arme, Manda observă spotul de la sistemul de ochire laser montat pe arma lui Tomcat, proiectat pe un perete și realizează că Tomcat va sosi exact în capul scărilor. Neputîndu-se mișca foarte repede, și știind că o confruntare frontală nu este de dorit în nici o situație, Manda adoptă o soluție riscantă. Se prefacă că este mort (lucru posibil în acest conversion) și pentru mai multă credibilitate aruncă un item (rucsacii care rămân după ce omori un adversar). Tomcat se apropie, coboară scările, stă puțin în capătul lor, se uită în cameră, vede cadavrul și îl ia ca atare. Recuperează rucsacul și încearcă să se întoarcă înapoi pe scări. Surpriză! În spatele lui, Manda se ridică și îl anihilează cu două rafale de M16...

Simplu, nu?

\* modelul fizic este foarte slab, armele nu au recul, nu contează cîte obiecte cari, etc.

\* nu sunt modificați decît doi inamici (ce-i drept, foarte bine).

\* toate armele trag perfect drept, ceea ce nu cred că este adevărat. În rest armele sunt implementate aproape perfect ca mod de funcționare.

## Quake 2

Sincer cred că engine-ul de la Jedi Knight ar fi fost mai potrivit datorită spațiilor deschise foarte mari, pe care engine-ul din Quake nu prea este capabil să le "afișeze" fără probleme. Totuși din punct de vedere al modificărilor care i se pot aduce seria Quake conduce de departe, și de aceea majoritatea lumii se orientează spre ele. Plus că este vorba de programare în C (la Quake 2) și nu alt pseudocod.

## Navy Seals 2

Un foarte promițător proiect la care iau parte niște persoanlități destul de importante al comunității de Quake. Totuși se pare că vor fi implementate multe lucruri foarte interesante, un sistem de clase asemănător cu specializările reale ale celor din echipele Seals. Scopul acestei conversii este realismul extrem și după cîteva discuții purtate cu realizatorii lui m-am convins de acest lucru. Întregul concept al acestui joc va fi deosebit, și multe din ideile pe care le-am expus în acest articol vor fi implementate în acest TC.

Cîteva idei în plus ca să vă facă poftă:

- printre clasele de personaje va fi și sniper-ul (lunetist). Dar în momentul în care acesta va folosi luneta, nu va putea să se miște. În același timp, luneta va sclipi în lumină, dîndu-l de gol pe pîndar.

- printre obiectele folosibile se numără și vizor de noapte.

- lansatorul de grenade (M203) va fi implemetat foarte corect, pentru a împiedica tragerea de la 2 metri cu el. La fel ca în viața reală, grenada nu va exploda pînă nu va parcurge o anumită distanță, astfel producînd numai răni ușoare, după care va ricoșa.

## Battlesight Zero

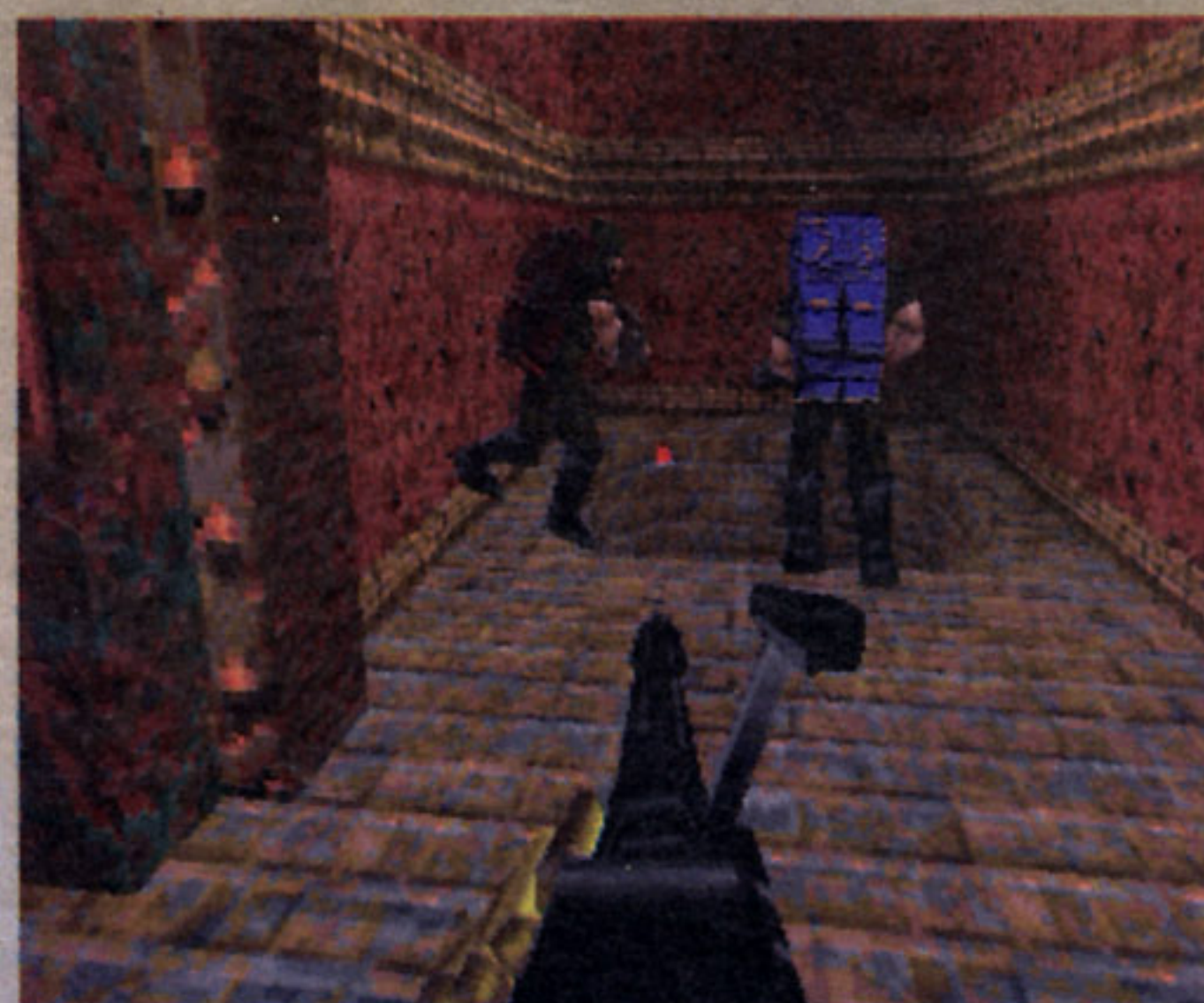
Total necunoscut, BZ este opera lui Scott Barnett și Dan Snyder, cei doi pușcași marini care au realizat Marine Doom. Între timp cei

doi au trecut în rezervă și au format Microtactics Inc. Această conversie (Quake sau Quake 2) va servi atît la antrenamentele celor de la USMC cît și distracției publicului larg. Detalii nu prea au apărut încă, se pare că va fi publicat de GT.

## Marine Expeditionary Unit 2000

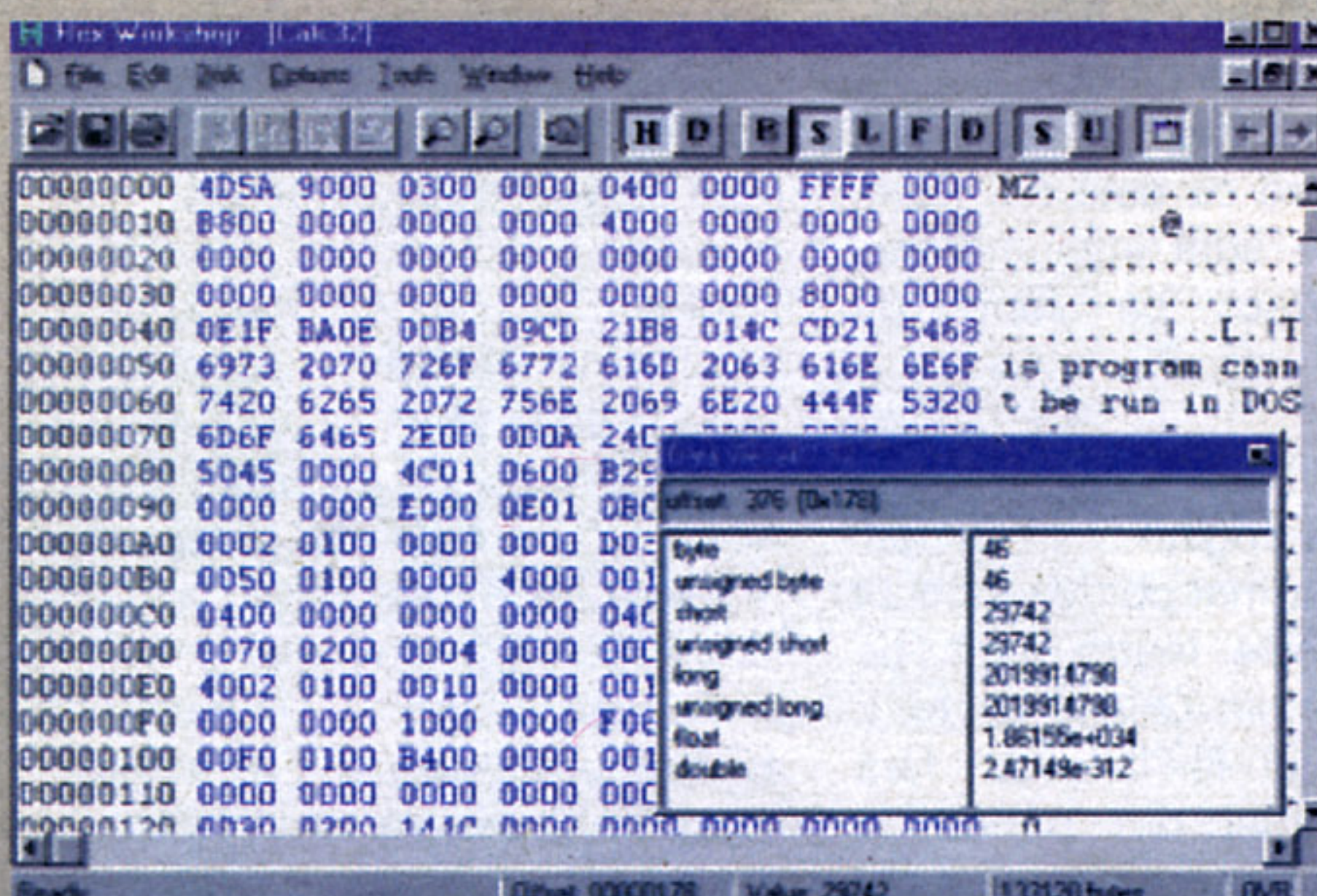
Intitulat inițial MEU-31, acest proiect al celor de la MAK se află în stadiul de prototip și căutare de fonduri. Acest joc se remarcă prin posibilitatea de conectare cu un alt joc al firmei MAK - Spearhead (tancuri și infanteriști controlați de oameni în același joc?). Se pare că acest joc poate fi descris ca un simulator de asalt amfibi. Acest joc va fi folosit de asemenea și pentru antrenamentul soldaților.

Totuși, un joc realist nu poate fi pe placul tuturor. Datorită implementărilor ce încearcă să reproducă lumea reală, nu oricine se poate descurca. Dacă la jocurile obișnuite, chiar pe nivelul de dificultate hard, nu este nevoie de abilitățile necesare în cazul în care o greșeală minoră te costă o viață. Pe de altă parte, dezvoltarea unor astfel de jocuri necesită destul de mult timp și bani, care nu se pot recupera așa de ușor în momentul în care publicul țintă este destul de redus. În ultima vreme, însă, fiecare nouă realizare "de serie" înglobează, e adevărat într-o măsură foarte mică, elemente definitorii pentru realism. Așteptăm adaptări (conversions) pentru engine-urile realizate în ultima vreme (ex. Quake 2).





# Un hack de unul singur(atic)



De ce să învăț să aflu coduri? Ei bine în primul rând pentru că e distractiv și apoi pentru că duce la alte lucruri. Nu trebuie să mai ceri la alții coduri sau să aștepti pînă vine un program care să aibă în el coduri. De ce avem nevoie: un foarte bun debugger cum ar fi Softice. Ambele versiuni Dos și Win'95, cunoștințe de bază în asamblare

Acestea sunt singurele lucruri de care ai nevoie. O să dau cîteva noțiuni de bază despre asamblare în numărul viitor. În acest număr vom învăța să "cheat" fără Soft Ice. Singurul lucru de care ai nevoie este un editor de hexa. Dacă aveți pe sistem Dos Navi-gator puteți să folosiți

editorul lui. Dacă nu aveți nici un editor faceți cît mai re-pede rost de unul.

## Metoda "Încercare și eroare"

Această metodă este numită "trial and error" și este baza-tă pe ideea de a modifica va-lorile dintr-un joc, de obicei ale salvărilor.

Deși această metodă este mai puțin eficientă și mă-nîncă foarte mult timp este cea mai ușoară. Puteți încerca această metodă pe jocuri ca Warcraft, Comand & Conquer, Doom, ș.a. Eu am ales "Warcraft II" ca un exemplu, dar voi puteți să încercați cu DOOM sau cu orice joc vreți. Uitați cum o să procedăm în continuare:

**Cine zice că poți avea încredere într-o persoană care și-a ars calculatorul? Florin Tene, cel care și l-a prăjit...**

1. Încarcă jocul
2. Alege "custom scenario"
3. Alege primul scenariu, "gold separates east from west..."
4. Scrie cît aur și cîte lemne ai
5. Salvează jocul și ieși.

Eu am 2000 aur și 1500 lemne. Ceea ce vom face acum este să schimbăm numărul auru-lui. Ca să facem asta trebuie să convertim din decimal în hexa-zecimal pentru că un editor hexa lucrează cu valori în hexa (de asta se numește editor hexa). Sistemul de hexa arată cam așa 0123456789ABCDEF.

Conversia se va face astfel: Împarte 2000 la 16 (2000/16), vei obține cîtul 125 și restul 0. Acum împarte 125 la 16, vei obține 7.8125 și restul 13 (care în hexa este D).

Împarte 7 la 16 și vei obține 0.4375 și restul 7. Valorile restu-lui citite invers sunt numărul 2000 în hexa. Astfel 2000 dec = 7D0 hex. Deoarece majoritatea jocurilor de DOS scriu pe 16 biți sunt în hexa pe 4 biți, vei adăuga la început un zero.

Procesoarele INTEL scriu informația invers, și de aceea nu vom găsi nimic în salvare (07 D0). Trebuie să inversăm grupele de cîte 2 cifre astfel încît să arate așa: D0 07.

Caută în salvare D0 07 și vei găsi circa 15 cîmpuri. Acum înlocuiește prima valoare cu FFFF (deoarece F este cea mai mare valoare în hexa). Salvează jocul și rulează. Ar trebui să ai 65535. Important este că în cazul în care nu s-a modificat valoarea în joc trebuie să ieși să modifice înapoi valoarea respectivă și să modifice următorul cîmp cu D007 pînă cînd îl găsești pe cel corect.

Hei, doar 65535 nu este îndeajuns?? Cînd cauți în fișier D007 observi că următoarele două cîmpuri sunt 00. Încearca să le înlocuiești și pe acestea cu FF. Acum poți să cauți pentru lemne 1500 care în hexa în-seamnă 05DC. Motivul pentru care am ales "Custom Scenario" este că în Warcraft II se dă un număr diferit de bani de la o misiune la alta. Dar nici o problemă, jocuri ca Doom, Descent, și altele nu sunt bazate pe scenarii.

Cum am spus această metodă nu este prea distractivă pentru că nu implică "BRAIN ACTIVITY" aproape deloc. Vom continua în numerele următoare cu prezentarea altor moduri de a sparge jocuri și a obține coduri. Pînă atunci însă, delectați-vă cu următoarele cheat-uri:



# DigiCom Systems

**Internet  
la cele mai mici  
prețuri!**



**Microsoft® Certified  
Dealer**

## http://www.digicom.ro

<b>Computere</b> <b>Software</b> <b>Rețele</b> <b>Periferice</b> <b>Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- configurații flexibile</li> <li>- internet ready</li> <li>Microsoft    Symantec</li> <li>Corel        Borland</li> <li>- client - server</li> <li>- peer - to - peer</li> <li>- imprimante    - UPS-uri</li> <li>- scannere        - CD-Writere</li> <li>- conectare și instalare <b>GRATUITE !</b></li> <li>- de Paște, discount 10 %</li> </ul>	<b>Camere foto digitale</b> 
--	--	---

Calea Dorobantilor 102-110, bl 2, sc D, et 6, ap 118, sector 1, Bucuresti  
 tel/fax: (01) 679 07 27; tel mobil: 018 60 60 14; e-mail: office@digicom.ro



## Pandemonium 2

GETACCESS Acces complet  
 SKATBORD Viteză maximă  
 HORMONES Sănătate maximă  
 IMMORAL 31 de vieți  
 MAKMYDAY Arme în permanentă  
 NEVERDIE Nemuritor  
 GENETICS Mod mutant  
 GONAHURL Rotirea camerei  
 JUSTKIDN Regenerarea monstrilor  
 ACIDDUDE Texturi ciudate





## NBA Live 98

În meniul principal apasă pe Roster și apoi pe Creat Custom Team. Introduceți următoarele nume pentru niște echipe cu adevărat fantastice:

EA Europals; Hitmen AllSorts; Hitmen Coders; Hitmen Earplugs; Hitmen Idlers; Hitmen Pixels; QA DBuggers; QA Testtubes; TNT Blasters; QA Campers

Scrie WENDY și apasă ENTER pentru a activa cheat-urile următoare:

G: Vizualizat secvențe video

F1: Mutat în orice loc

## Dark Reign



Acest cheat folosește pentru a mări puterea tancurilor skirmish să fie la fel cu tancurile cu plasmă. Găsiți fișierul units.txt în /darkreign/dark/deftxt

Editează fișierul și caută setările tancului Freedom Guard. Caută Setstrenght și setează la o cifră în jur de 500. Există un alt câmp care reprezintă prețul și timpul construcțiilor. Stabilește-l la 50 1. Aceasta îți va da tancuri puternice la aproximativ 50 de credite care vor fi construite foarte rapid. Puteți face același lucru pentru spyder bikes și tank hunters. Există și fișierul build.txt care setează costul și mărește rezistența clădirilor exact în același mod cum se lucrează la fișierul anterior. Aceste coduri sunt valabile pentru toate misiunile pînă la a 6-a deoarece de acolo începînd există un director dedicat noului scenariu care conține fișiere ce trebuie editate în același mod cu cele mai sus prezentate.

## Age of Empires



Pentru a putea mări aurul, piatra, etc, apasă CTRL-N pentru a crea un joc nou. Odată jocul creat, întoarce-te în meniul principal, (cel cu multi-player, single-player, etc), alege single player, selectează Campaign și acum cheat-ul este activat. Acum poți lansa următoarele cheat-uri:

CTRL-T Apare un meniu nou sub lemn, hrană, aur, piatră  
CTRL-W 1000 unități lemn  
CTRL-F 1000 unități hrană  
CTRL-G 1000 unități aur  
CTRL-S 1000 unități piatră  
CTRL-P Cînd apeși cu butonul stîng al mouse-ului apare piatră  
CTRL-Q Construire rapidă

Pentru a activa cheat-urile următoare introdu-le în modul chat, scrise cu majuscule și apasă ENTER.

MEDUSA-Sățenii devin meduze  
DIEDIEDIE- Toată lumea moare  
RESIGN - Predare  
REVEAL MAP - Harta  
HARI KARI - Sinucidere  
GAIA - Preiei controlul asupra animalelor dar pierzi controlul asupra oamenilor  
STEROID - Construire pe loc  
HOME RUN - Cîștigare nivel

## Men In Black



Pentru a activa aceste cheat-uri apasă ESC în timpul jocului. Tastează apoi "dougmatic" pînă cînd se revine înapoi în joc. Codurile vor fi următoarele

agentj -Selectarea Agentului J  
agentk -Selectarea Agentului K  
agentl - Selectarea Agentului L  
agentx -Selectarea Agentului X

arctic - Nivelul Arctic  
giveme - Toate armele  
healme - Sănătate maximă  
hq - Headquarters  
killem - Omorîrea adversarilor  
loadme - Muniție nelimitată  
move me - Salvări ale tuturor nivelelor  
protectme - Invincibilitate

## Andretti Racing



Pentru a avea mai multe culori la mașină introduceți următoarele coduri în meniul register:  
GO BEARS - pentru Stock Cars  
GO BRUINS - pentru Formula

## Independence Day



Pentru a accesa codurile intră în meniul principal și înscrie-te cu următorul nume: "DAB DAB" leși și apasă rapid pentru a activa cheat-urile: stînga, dreapta, pătrat, cerc, triunghi, triunghi, jos

## Madden 98



Pentru a folosi echipele secrete intră în meniul de creat jucător și introdu următoarele coduri în locurile corespunzătoare:

Echipă	Nume
EA Sports	ORRS HEROES
Tiburón	LOIN CLOTH
Liderii	LEADERS
All Time All Madder	COACH
Anii 60	PAC ATTACK
Anii 70	STEELCURTAIN
Anii 80	GOLD RUSH

NFC ALOHA  
AFC LUAU

## Nascar 98



În timpul cursei intră în meniul cu statistici și apasă L1, L2, R1, R2 în același timp. Vei auzi un zgomot de motor ceea ce înseamnă că în cursă vei putea arunca găleți cu vopsea pe celelalte mașini.

Intră în meniul unde se selectează mașina și alege-o fie pe cea a lui Bobby Labonte fie pe cea a lui Kanny Wallace. Ține apăsat X și apasă pe rînd sus și jos. Mașina lui Labonte se va transforma într-un Pinnacle în timp ce cea a lui Wallace într-o mașină EA Sports.

## Human Onslaught



the sun also rises- harta completă  
golden boy - 5000 resurse și 1000 butanium  
the great pumpkin - cîștigarea întregii campanii  
li am the bishop of battle - cîștigarea misiunii  
lon a mission from gawd - construire rapidă a clădirilor

## Destruction Derby 2



Scrie MACSrPOO pentru toate traseele și toate bowl-urile. Scrie CREDITZ! pentru a vedea creditele ca și cum ai fi terminat divizia 1.



# Age of Empires

...cu Radu Leșanu

## Preliminarii

Acest ghid este realizat pentru a da jucătorului o linie de gândire, pentru a nu-l mai face subiect unor greșeli ce nu țin neapărat de concepția lui strategică. De multe ori apar probleme de înțelegere a jocului, probleme ce pot influența negativ stilul unui jucător. Fiecare joc are particularitățile sale, iar acestea nu pot fi intuite în totalitate. Un adevărat ghid de strategii pentru AoE, ar avea o întindere ce ar depăși poate chiar spațiul întregii reviste, așa încât ceea ce vă voi prezenta este doar un rezumat, doar câteva explicații. Destinul derulării jocului ține în exclusivitate de dumneavoastră...

## Date tehnice

În acest sens nu sunt prea multe de spus, ghidul fiind de strategie. Pot totuși reaminti că este absolut necesar să cunoști caracteristicile unităților din joc, în mod detaliat. Pentru aceasta, fișierul de help al jocului este mai mult decât complet. Datele pe care trebuie să le cunoașteți în mod special la fiecare unitate sunt legate de hit points, armură, damage, range, viteză și caracteristici speciale. Trebuie, de asemenea, să știți ce produce fiecare clădire, în ce epocă și cum afectează fiecare upgrade parametrul jocului.

## Triburile

Cunoașterea triburilor trebuie și ea să fie exhaustivă. Ea nu se rezumă, cum cred unii, la cunoașterea atributelor fiecărui trib (avantaje + dezavantaje) ci și la cunoașterea arborelui tehnologic (unități și upgrade-uri) pentru fiecare din ele.

Astfel, de exemplu, puțini și-au dat seama că lipsa unităților de tip Chariot face tribul Yamato foarte susceptibil la preoți. Analizând alegerea triburilor, se poate constata cu ușurință că aceasta se poate face în funcție de tipul hărții și de tipul strategiei. Voi încerca să dau niște mici indicații cu privire la triburile ce pot fi alese împreună cu criteriile acestor decizii.

În general, sunt de căutat acele triburi care oferă avantaje economice (viteză sau cost redus la villageri sau la bărci de pescuit, upgrade-uri vitale etc.)

Le voi analiza, pe cele mai importante, în ordine alfabetică, ideile fiind doar de schițare a unor aspecte. Asirienii sunt cei mai buni pentru Bowman Rush-ul din Tool Age și destul de eficienți prin Chariot Archerii din Bronze Age. Babilonienii

sunt foarte buni la barcadare, deci la jocuri de mai mulți. Egiptenii sunt ași în folosirea preoților, așadar trib bun pentru joc de mai mulți. Minoanii sunt un trib foarte bun pe mare, din cauza prețului scăzut la bărci. Sumerienii pot fi folosiți pentru un "Villager Rush", extraordinar de scârbos. Yamato sunt, de asemenea buni pe mare și sunt foarte capabili de Cavalry Rush pe uscat.

## Tactici militare

### Atacul

În primul rând într-un atac trebuie să-ți manevrezi bine unitățile. Pentru aceasta este recomandabil să asignezi cifre (CTRL+cifra) grupurilor de unități de același tip. Preoții, în mod special, trebuie să fie foarte manevrabili. Dacă ataci cu unități de același tip (de exemplu arcași) nu ar fi o idee rea să formezi selecțiuni de 1-3 arcași pentru fiecare cifră. De asemenea, este foarte important ca arcașii să tragă cu foc concentrat și dacă se poate să se retragă după fiecare foc.

Prima țintă a unui atac ar trebui să fie villagerii. După exterminarea acestora urmează să ataci construcțiile inamicului. Clădirile care trebuie distruse primele sunt în general cele de la care inamicul scoate unități militare. Dacă numărul de

unități cu care ataci nu este prea mare, atunci ar trebui să încerci să distrugi casele, structuri destul de importante, care se pot transforma în



## Plasarea cladirilor

În general plasarea clădirilor trebuie făcută astfel: în jocurile de 1 la 1 este bine ca baza să fie cât mai împrăștiată pe hartă, inamicului fiindu-i greu să distrugă clădirile și de foarte multe ori, scăpând din vedere clădiri importante. Astfel construind clădirile una lângă alta, rezultatul fiind o baza prin care unitățile se pot bloca. De asemenea, în jurul Town Center-ului este bine să nu existe alte clădiri.

**Granary**-urile trebuie plasate cât mai aproape de tufșuri pentru ca drumul villagerilor care culeg fructe să fie optim. Apoi trebuie avut în vedere faptul că dacă ai de gând să folosești ferme, acestea trebuie plasate cât mai aproape de Granary, așa încât trebuie să ai grijă să existe cât mai mult loc în jurul acestuia.

**Storage Pit**-ul este una dintre cele mai importante structuri a jocului. Întotdeauna trebuie plasată lângă o resursă.

**Casele**, contrar unor concepții, nu trebuie plasate în bloc decât în cazul în care se dorește realizarea unui zid. Ca și la Warcraft 2 (unde "zidul de ferme" era obligatoriu) la AOE se poate folosi această tehnică. Totuși, ea nu este la fel de eficientă, mai ales din cauza faptului că terenul este mult mai deschis, deci mai greu de înconjurat. De asemenea, catapultele sunt mult mai eficiente pentru distrugerea unui astfel de zid. În afara acestui caz, în general, ar fi bine să fie cât mai răsfirate.

**Docurile** trebuie plasate cu mare atenție. Aceasta deoarece poate apărea următoarea problemă: pe hartă există așa-zise "bălți", mici arii închise de apă destul de abundente pe hărțile de tip coastal sau islands. Dacă harta nu este cercetată suficient și jucătorul este grăbit să construiască un doc, acesta ar putea fi indus în eroare și să plaseze docul într-o astfel de baltă. Prima măsură de prevenire a acestei situații este cercetarea hărții cu atenție înainte de plasarea docului. De obicei însă, nu este timp de aceasta (docul trebuie construit timpuriu), așa că o soluție oarecum euristică ar fi deplasarea villagerului către centrul hărții, și plasarea docului în zona cea mai apropiată cu putință de acel loc. Aceasta deoarece în principiu apa din zona centrală a hărții nu este o astfel de baltă.

**Turnurile** ar fi bine să fie plasate pe înălțimi pentru a putea beneficia de avantajul atacatorului de la nivel superior. Clădirile producătoare de unități de atac trebuie plasate, dacă se poate, cât mai aproape de inamic pentru a beneficia de avantajul atacului de deasupra.







ruine foarte repede. După aceea ar urma fermele (dacă există); o țintă potrivită ar fi un Storage Pit sau un Granary care ar mai putea fi folosit.

Trebuie, în mod special, să știi să-ți folosești superioritatea numerică. Mulți fac greșea să-și arunce cu nepăsare trupele la atac, când văd că au mai multe decât inamicul. Dacă acesta este abil poate să-ți le distrugă fără mari pierderi și apoi să fie în avantaj, chit că tu te-ai dezvoltat mai bine și ai avut unități mai multe. Așadar fiecare atac trebuie gândit cu atenție și trebuie tratat cu vigilență.

Fii în mod special atent la acel "cerc vicios" al unităților: de regulă *cavaleria nu are probleme cu arcașii, care extermină ușor infanteria, care la rândul ei umilește cavaleria*. Trebuie așadar să știi care poate învinge pe care și să-ți coordonezi trupele corespunzător. Pe mare, extrem de importante sunt superioritatea numerică, focul concentrat și folosirea avantajelor fiecărui trib.

## Apararea

În apărare trebuie să te folosești în general tot de unitățile militare. Turnurile și zidurile nu pot întotdeauna contra un atac al inamicului.

Primul lucru pe care trebuie să îl faci în momentul în care ești atacat de inamic este să muți villagerii din calea atacatorilor. Inamicul de obicei caută să extermină villagerii așa încât aceștia sunt cei mai susceptibili de a cădea pradă inamicului.

Dacă oponentul nu poate fi respins, trebuie încercat a i se distra atenția, fie prin hărțuire și apoi retragere (dacă nu este destul de abil se va lua după unitatea ta), fie chiar prin încercarea de a repara cu vreun villager clădirile pe care le atacă. Acestea bineînțeles în timp ce tu pregătești o forță de contraatac redutabilă, care să vină prin surprindere.

## Strategii pe uscat

Strategiile pe uscat sunt mult mai diversificate decât cele

de pe mare, ele fiind împărțite în: atacuri timpurii (rush-uri), dezvoltare până în epoci avansate și strategii speciale.

## Stone Age

Pentru primele două categorii, dezvoltarea economică din Stone Age are repere identice, cele speciale fiind prin natura lor unice, schema de dezvoltare fiind uneori specifică.

Ideea generală este de a ajunge cât mai repede în Tool Age. Trebuie știut în acest context că rapiditatea ține de eficiența colectării resurselor și de gestionarea lor optimă.

Primii pași de dezvoltare sunt identici cu cei de pe mare. La început ai la dispoziție trei villageri și un Town Center. Prima comandă este un ordin de creare a unui villager la Town Center (tasta "H" apoi "C"). Imediat, unul dintre villageri trebuie pus să construiască o casă. De acum încolo, ca și la hărțile cu apa se vor crea villageri în mod continuu. Cu ceilalți doi se caută un loc cu tufişuri. Imediat ce acesta a fost găsit (de obicei este aproape de bază), se construiește un "Granary" în imediată apropiere a tufişurilor. Villagerul care tocmai a fost creat, precum și

cel care a terminat casa sunt puși și ei împreună cu ceilalți doi la cules din tufişuri. Al cincilea villager va fi pus să taie lemne, la copacii de lângă Town Center. Următorul (al șaselea) va fi pus din nou la fructe.

Până aici nu există deosebire față de schema de pe hărțile cu apă. De aici, însă apar diferențele: în loc să alocăm mai mulți țărani la lemne, îi punem la cules fructe. Distribuția villagerilor va fi făcută în felul următor: la fiecare 3 villageri puși la hrană, următorul va fi pus la lemne. De asemenea, cei de la lemne se vor ocupa de construcția caselor (care sunt necesare la fiecare patru villageri).

Înainte de a intra în Tool Age cu un minut, villagerii vor construi un Storage Pit lângă pădure, iar un villager de la tufişuri (sau și mai bine doi) vor începe să cerceteze harta, pas de altfel extrem de important, vital chiar într-o strategie de rush.

Să abordăm o altă idee: se pune problema câți villageri să creăm pentru a avea și hrană de upgrade. Pentru a da un răspuns corect trebuie să apelăm la câteva simple calcule de aritmetică. Astfel, un villager costă 50 hrană, la început ai 200 hrană și trei villageri, iar un tufiş îți oferă 150 de hrană (nealterabilă). Trebuie luat în considerare faptul că în mod normal, într-o grupare există 6 tufişuri; rar

întâlnim 7 și extrem de rar, doar 5. Așadar 6 tufişuri furnizează 900 hrană. Cu 200 de la început vom dispune de 1100 hrană. Scăzând costul upgrade-ului (500), vom mai dispune de 600 hrană. Cu aceasta se pot construi fix 12 villageri, așadar adunând pe cei de la început vom obține numărul maxim de 15 villageri. Așadar, dacă după ce ai făcut 15 villageri te oprești, imediat ce s-au epuizat toate tufişurile, vei avea în cont 500 hrană, exact cât îți trebuie pentru upgrade. Dacă ai 7 tufişuri asta înseamnă un plus de 15 hrană, adică îți mai poți permite încă 3 villageri fără să depășești limita. Dacă ai depăși aceste limite, pentru a putea face upgrade-ul, ai avea nevoie de o sursă de hrană suplimentară, ceea ce te întârzie nejustificat în dezvoltare.

Aceste calcule sunt menite să clarifice disputa referitoare la numărul de villageri cu care trebuie să intri în Tool Age.

Imediat după ordinul de upgrade, harta fiind deja parțial cercetată, 5 villageri din cei de la fostele tufişuri vor plasa un nou centru de colectare a hranei. Cel mai indicat este găsirea unui nou loc cu tufişuri (acestea au randamentul cel mai bun la cules), însă pot fi folosite în acest scop și grupuri de peste doi elefanți (unul nu rentează) sau turme de gazele, lângă care se construiește un Storage Pit. Restul villagerilor de la tufişuri sunt redirectați către tăiat lemne. La mijlocul procesului de upgrade, se construiește o baracă. Aceasta este necesară (ca și la hărțile cu apă) pentru construirea clădirilor din Tool Age.

## Tool Age

O primă procedură generală ce trebuie realizată în Tool Age este crearea de villageri. Încă 3-6 villageri sunt necesari unei susțineri economice robuste. În Tool Age puteți deja alege dacă atacați sau nu. În caz afirmativ, de departe cea mai bună strategie este atacul cu arcași. Dacă nu puteți să vă axați în continuare pe dezvoltarea economică.

## Archer Rush

Primul pas trebuie să fi fost făcut înainte, și acesta constă în găsirea





inamicului (cu villagerii de cercetare). Imediat ce ai intrat în tool age, comandați la trei villageri să construiască 2-3 Archery Range-uri, lângă baza inamicului, însă nu în raza sa vizuală, ci un pic în afară ei (adică nu imediat lângă o clădire de-a sa). Apoi, de la fiecare se vor scoate continuu Bowmani. După ce ai 4-5, îi poți deja trimite peste inamic, care se află foarte aproape. Nu uita însă să continui producția de arcași.

Dacă inamicul nu are apărare, ideea este simplă: atacă villagerii. Este foarte puțin probabil ca oponentul să poată supraviețui unei astfel de surprize. Dacă totuși are apărare aceasta trebuie tratată în funcție de tipul său.

Cele mai periculoase sunt turnurile, care dacă nu pot fi distruse, va trebui să fie ocolite, pentru a extermina villagerii. Este important de știut ca un arcaș upgradat (pentru asta trebuie să ai în prealabil Market și să faci upgrade-ul la Wood Working) are un range (raza de tragere) mai mare decât a unui turn neupgradat (inițial au același range). Așa ca primul pas în abordarea turnurilor ar fi upgradarea cât mai rapidă a arcașilor).

Dacă inamicul are clubmani, aceștia, nefiind în principiu decât niște villageri cu mai multe hit points, trebuie exterminați fără reticente. Dacă ești întâmpinat de Axemani, trebuie abordați cu ajutorul a două tehnici: tehnica de foc concentrat și tehnica "trage și retrage" pe care o tot folosește AI-ul jocului. Dacă jucătorul are Scouti atunci nu este eficientă decât folosirea tehnicii focului concentrat (dealtfel Scout-ii sunt și mai slabi decât Axemanii).

Principala greșală pe care o fac unii jucători este că după primul atac cu Bowmani, care nu reușește, să încerce să treacă la epoca următoare pentru a folosi unități avansate. După un atac respins, este inutil să încerci să intri în Bronze Age, deoarece cu siguranță inamicul a făcut-o primul. Continuând să-l ataci, chiar dacă a reușit să te respingă odată ai șanse să-l prinzi în momentul în care resursele au fost cheltuite pe upgrade și deci când nu poate face față unui eventual atac.



## Dezvoltare spre Bronze Age

Aceasta este a doua opțiune pe care o ai în momentul în care intri în Tool Age. Ideea este să îți bazezi toată economia în scopul ajungerii în Bronze Age. Într-adevăr, trupele pe care le poți construi în Bronze Age sunt cu mult superioare celor din Tool Age și dacă reușești să faci trecerea primul (fără să fi fost atacat), ai mari șanse de câștig.

Primul pas, cum ai intrat în Tool Age este să construiești un Stables, de la care apoi să creezi un Scout cu care să cercetezi harta.

Apoi trebuie să faci un Market. Se pune problema dacă să folosești, pentru colectarea hranei, în continuare vânătoarea și culesul sau să utilizezi producția fermelor. Pentru aceasta trebuie să stabilim avantajele și dezavantajele fiecărei metode.

Așadar, culesul și vânătoarea oferă o viteză foarte mare a colectării resurselor. Problema este că pentru fiecare grup de tufişuri, de elefanți sau de gazele trebuie construit un Storage Pit separat, ceea ce mai mult decât risipa de lemn (care este mai mare în cazul fermelor) aduce imposibilitatea apărării în mod eficient a villagerilor aferenți. Menționez că sursa de hrană este un punct vital al bazei tale. Fermele, pe de altă parte, prin staticitatea lor oferă posibilitatea protejării lor și cu turnuri și cu ziduri, însă viteza de colectare și costul în lemne sunt mult mai mari. De asemenea, fiecare fermă poate fi lucrată doar de un singur villager, aceasta îngreunând și mai mult procesul de colectare (trebuie foarte multe ferme).

Concluzia este că în jocurile de 1 la 1 este recomandată prima metodă, pentru viteză, iar în jocurile cu mai mulți jucători, de tip "fiecare pentru el", fermele, pentru posibilitatea de a le apăra în mod eficient.

În ambele cazuri, trebuie să ai o sursă permanentă de hrană care să fie exploatată de peste 10 villageri. În acest mod vei putea strânge rapid cele 800 hrană necesare trecerii către Bronze Age.

Deja trebuie localizată pe hartă o sursă de aur, resursă foarte necesară în epoca următoare. Nu este recomandată crearea de unități militare, deoarece consumă din hrana necesară pentru upgrade și sunt, oricum, inutile. Același lucru se poate spune și despre upgrade-urile de la Storage Pit, care nu sunt necesare



incă. Momentul începerii acestora trebuie să fie după pornirea upgrade-ului către Bronze Age.

De asemenea, un număr de peste 20 de villageri este recomandat pentru trecerea în Bronze Age. Mai mulți de 23-25, însă, pot întârzia cu mult trecerea în Tool Age, ceea ce este foarte periculos.

Dacă totuși se dorește o apărare minimală, capabilă mai mult să sperie decât să protejeze, se poate apela la singurul turn care poate fi construit cu cei 150 stone cu care ai început jocul (evident după cercetarea turnurilor la Granary), sau chiar, dacă situația nu este chiar așa de sigură, să exploatezi pietre cu 1-3 villageri pentru a mai construi și alte câteva turnuri.

## Alte strategii

Alte strategii se referă la rush-urile cu Axemani sau Scouti. Dacă cel cu Axemani are șanse rezonabile de reușită, cel cu Scouti este cunoscut pentru ineficiența sa, însuși AI-ul acestora (singura unitate care nu atacă voluntar) fiind în opoziție cu o astfel de acțiune.

Dacă se alege folosirea unei astfel de strategii, totuși, este necesar ca upgrade-urile aferente de la Storage Pit să fie făcute. Atacul cu axemani trebuie făcut foarte rapid, pentru ca efectul să fie maximal. Pentru aceasta trebuie să ai mai mult de două Barăci de la care să îi produci.

## Bronze Age

Imediat ce ai intrat în Bronze Age, ca și pe hărțile cu apă, primul lucru ce trebuie făcut este să studiezi roata. Aceasta este extrem de folositoare pentru îmbunătățirea dezvoltării economice. Este bine să începi deja să creezi unități de cavalerie, care îți vor folosi, indiferent de acțiunea militară în care le utilizezi. În același context, clădirile care trebuie construite sunt în ordine Academia, Turnul de Preoți și Government Center. Acesta din urmă este facultativ, mai ales în cazul în care se urmărește dovedirea inamicului numai cu unități din Bronze Age. Numărul de villageri trebuie să fie în jur de 20-25, iar resursele la care trebuie alocați sunt în principal hrană și gold.

Pentru ca eficiența atacurilor să fie maximă, ar trebui ca unitățile să fie eterogene, în general infanterie, cavalerie și preoți. Ca să menții un flux corespunzător de unități trebuie să existe cel puțin două clădiri de același tip, care să producă non-stop, sau cel puțin la intervale de timp foarte mici. Harta deja cercetată trebuie colonizată rapid, cel puțin două baze fiind o configurație satisfăcătoare. Aceasta pentru a nu fi surprins de un eventual atac al inamicului.

Atacurile trebuie gândite mai mult decât în cazul celor din Bronze Age, trebuie consultat Time Line-ul și eventual scorul.

În numărul viitor: Strategii pe apă



**I**n numărul 4 nu mi-a plăcut faptul că ați zis "Duke Nukem". Ați uitat de "3D". Vreau să vă aduc aminte că există și Duke Nukem I, II porcării vechi, și mai nou Duke Nukem Forever. - **Andrei Schlangen - Cîmpina**

**I**n primul rînd ne pare bine că ne aduci aminte că există Duke Nukem Forever. Din păcate nu există încă. În al doilea rînd articolul era la "Vechi și bune" și nu la "Vechi și porcării". În al treilea rînd nu era scris nici Duke Nukem 1&2. În al patrulea rînd ai dreptate.

**C**e aş avea să vă întreb: Cum se pot șterge jocurile intrate în start/ programs? Jocurile de acum vor fi compatibile pt Windows 98?  
**Danciu Sorin Daniel - Craiova**

**J**ocurile intrate acolo se dezinstalează fie din settings/control panel/add remove programs fie dînd cu butonul din dreapta al mouse-ului pe start apoi open/programs și selectat programul dorit și șters cu tasta del. Da, jocurile de acum vor rula pe W98.

**C**iao! Sunt Rareș zis China, am 16 ani și vă scriu tocmai din Oradea. Am intrat în posesia numărului 3 al revistei voastre și îmi pare rău că nu am aflat pînă acum de existența voastră, însă sunteți bestiali....șir imens de laude...(Ed.)... sau cum se spune pe la noi prin Ardeal : HOVERI. Nu cu mult timp în urmă mă mai jucam Gorilla.bas sau Goldenaxe, Fifa 94, Lemmings sau Monkey Island 1. Cînd văd noua explozie, invazie, sau cum vreți voi s-o numiți pe această extraordinară eră a "adevăratelor jocuri" gîndul meu o ia razna (DOAMNE ferește la ce mă gîndesc.) Vreți un sfat? Continuați să publicați PC Gaming pentru că este ...alt și nesfîrșit de laude...(Ed.) și ar fi păcat să vi-o ia alții înainte.  
**Oros Rareș - Oradea**

**R**efertor la Gorilla.bas. Un prieten de-al meu este la Facultatea de Geografie iar acolo, colegii lui jucînd G.bas au fost surprinși de o profesoară care în loc să îi certe i-a felicitat că se joacă așa joc interesant care a fost făcut de unul dintre studenții acestei facultăți! La mai mare D-na Profesoară, peste 2, 3 ani vom spune același lucru și de W95! Cît despre restul scrisorii... ce putem zice...ai perfectă dreptate.

**D**upă mine, cel mai meseriaș simulator de mașini ar fi o combinație de Nascar, NFS și NetQRally. De la Nascar aş lua bușiturile și realitatea dezintegrării mașinii în coliziune cu altele. De la NFS aş lua sunetele și grafica în legătură cu frînele, aş mai lua și decorul. De la Net Q Rally aş lua grafica deasemenea sunetele și realitatea. Se presară puțină sare pe deasupra și iese un simulator bestial. Și e nevoie de puțin mai multă mobilitate decît la NFS sau Network Q Rally.

## Prea Simion-București

Eu personal alături de sare aş mai adăuga puțin oțet și ar ieși o salată de joc în toată regula cu 2 tipuri de sunete și de grafică. Serios vorbind, puțin de Carmageddon nu ar strica rețetei tale.

**S**alut! Mă cheamă Cristi și vă scriu pentru prima oară. Părerea este că ar trebui să introduceți în revistă alături de jocurile prezentate și prețurile precum și magazinele din diferite localități de unde putem să le procurăm așa cum este în PC Games. V-aș mai întreba dacă se poate să introduceți 2 CD-uri în loc de unul și să conțină un joc complet (dar unul mai fain) chiar dacă prețul ar fi mai mare. Dacă toate astea ar fi posibile revista ar fi mult mai căutată. Eu vreau să-mi cumpăr un computer nou și mă întrebam dacă îmi puteți da cîteva sfaturi?  
**Cristian Bunghez-Constanța**

**H**ei! Suntem în România și nu în Anglia unde apare PC Games! Publicatul magazinelor se numește reclamă, iar dacă cei care ar trebui să și le prezinte nu o fac asta e problema lor. Desigur că putem introduce 2 CD-uri, chiar și 3. Din păcate cititorii nu se vor înmulți pe măsura creșterii prețului ci se vor reduce pînă nu vei rămîne decît tu. Cît despre calculatorul care vrei să-ți iei îți putem da un sfat foarte important: ai grijă să-ți cumperi exact ceea ce ai nevoie. Pentru sfaturi suplimentare ar trebui să ne mai dai și alte detalii.

**S**unt George și vreau să fac următoarele observații: ar fi numărul mai mare de pagini și unele programe care să le realizăm noi înșine pe PC. Vă rog să prezentați jocuri și pentru calculatoare mai puțin compatibile. Îmi pare rău că nu pot trimite talonul pe care mama l-a aruncat la gunoi!  
**Dinu George - București**

**D**atorită acestei scrisori PC Gaming se scuză: "nu avem nimic împotriva ca voi să creați programe pe PC. Jurăm solemn". Vom încerca să prezentăm și jocuri pentru calculatoare mai puțin compatibile, dar te rog explică-ne, compatibile între ele, sau cu PC-urile? Adică jocuri pentru Spectrum?

**S**alut băieți! E prima dată cînd vă scriu. Din numărul 4 mi-a plăcut articolul de Quake 2 Mania, (felicitări lui Radu) care oferă niște sfaturi foarte bune. În rest revista e concepută bine, mai ales scorul pe care-l au jocurile. La rubrica de știri lucrurile cam scîrțîie puțin. Ar mai trebui să mai introduceți și niște știri din Hardware, că la urma urmei toate jocurile din generația actuală merg pe niște componente hardware "țapene"  
**Tudor Dinulescu - București**

**D**upă cum ai văzut am început să adăugăm și știri legate de hardware. Pe măsura trecerii timpului și a măririi numărului de pagini vom mări spațiul acor-

dat acestui subiect. Momentan ne înghe-suim în 60 de pagini și crede-mă este imposibil să acoperi toate ariile dorite.

**H**owdy! În sfîrșit un CD de revistă care conține un joc complet. Mergeți tot așa. Oricum, înapoi sper să nu o luați, adică să deveniți o revistă de genul: Si dă uărlă bai geoining di armi, dei sed. Ai's radăr bi seiling! (Nu vă încumetați să înțelegeți fiindcă nici eu nu știu prea bine ce am vrut să spun)... oricum, chestia e plagiată din Warcraft. În legătură cu obiectivitatea, în primul rînd ce mă deranjează pe mine este că din cîte am înțeles puneți un jucător înrăit de Quake să facă TA. Cum să știe el, un jucător de Quake, un om de pe Pămînt, din Calea Lactee, un om care care n-a trecut prin Dune 2, Warcraft, UFO dacă acest joc are, ca să vă citez, ahem, acel CEVA! Am jucat TA, de fapt numai demo-ul, am jucat și Dark Reign, tot demo-ul și nada! Am ajuns la concluzia că, TA este de 10, ba nu rectific de 11 ori mai total decît DR.  
**Cealîcu Ciprian**

**N**iciodată nu am zis că prezentările sunt făcute de cei ce nu cunosc un anumit tip de joc. Citez din numărul 3 "...sunt făcute de cine trebuie! Atît de maniaci cît și de nemaniaci...". Acum, sincer, ai citit probabil deja prezentarea jocului Croc. Crezi că ar fi trebuit să o facă un maniac al platform-urilor, eventual un puști de 8 ani care nici nu știe că există alt tip de joc pe lume? Lui Alex i-a plăcut extrem de mult, s-a jucat la el pînă l-a terminat și l-a prezentat! Pentru a se documenta cît mai bine a jucat și Frogger și încă 2, 3 platform-uri. Este ceva în neregulă cu asta? Referitor la următoarea parte a scrisorii să știi că jucătorii de Quake nu sunt chiar niște persoane cu vederi înguste limitate mintal la a apăsa pe butonul setat pentru foc. Eu cred că nu există un pasionat de Quake care să nu fi jucat în disperare cel puțin unul dintre jocurile menționate de tine. Aici nu este ca și cu muzica. Să-ți placă un anumit gen de joc nu înseamnă că cea mai mare parte din timpul tău îl vei juca pe acela. Înseamnă doar că este favoritul tău dintr-un număr cît se poate de mare.

**S**alut! Numele meu este Alexandru Bălan și sunt un gamer înrăit. Eu aş zice să renunțați la jocurile complete de pe CD și să puneți altceva, mai captivant. Spre exemplu niște imagini pe care cînd le vezi să zici "mamă...!" Pe asta o pun ca wallpaper în Windows.

**N**u există nici un motiv pentru care am renunța să punem jocuri complete. Este drept însă, imagini de wallpaper am adăugat chiar de la CD-ului acestui număr. Ne-am gîndit însă să nu punem poze pe care cînd le vezi să zici mamă, din cauză că este mult mai plăcut să zici "ce imagine mișto" Acum zi și tu, la ce ar fi folositoare o imagine cu mame?

Ați scris și nu vi s-a răspuns? Nu vă descu-tați deoarece scrisorile voastre au fost citite și luate în considerare



# Vizitați-ne la **CERF**...

pavilion 107, stand 3176



## TOKO

Str. Icoanei 110, ap.2, Bucuresti-2

Tel.: 210-7678

210-7679

Fax: 210-7260

**Copiatoare  
Imprimante laser  
Imprimante Jet**

**Consumabile  
Remanufacturari  
Reciclari  
Service  
Asistenta tehnica**

*toner  
cerneala*

TES - Catalog de Echivalente.

Orice tipuri de tonere, cerneala, piese de schimb  
Asiguram livrarea in orice localitate din tara.

**Calculatoare  
Calitate + Garantie**

**Sisteme PC la comanda  
Aplicatii software  
Consultanta  
Piese de schimb  
Rețele**

**Adevaratul  
pret al calitatii**

## AHT

**Instalare la  
domiciliu**



**Computers & Peripherals**

Str. Icoanei 110, ap. 5  
Sector 2, Bucuresti  
Tel/Fax: 2116624



# PC

Singura revistă în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

# Gaming

www.pcgaming.ro

**peste**

# 450

**de premii**

**la CERF**